DICAS DE MESTRE
Aggelus e sulfure de cara nova

GABINETE DE SALADINO
Terror científico!

Como criar

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 1

TOOLBOX
PESQUISAR É PRECISO

CAVERNA DO SABER
COMIDAS E RECEITAS EM *TORMENTA20*

RESENHAS
BRIGHTBURN • *HOMEM-ARANHA* • *BURNING WHEEL*

ATTACK ON T

HERÁLDICA
r seus próprios brasões

CHEFE DE FASE
Mysterio, o novo inimigo do Homem-Aranha

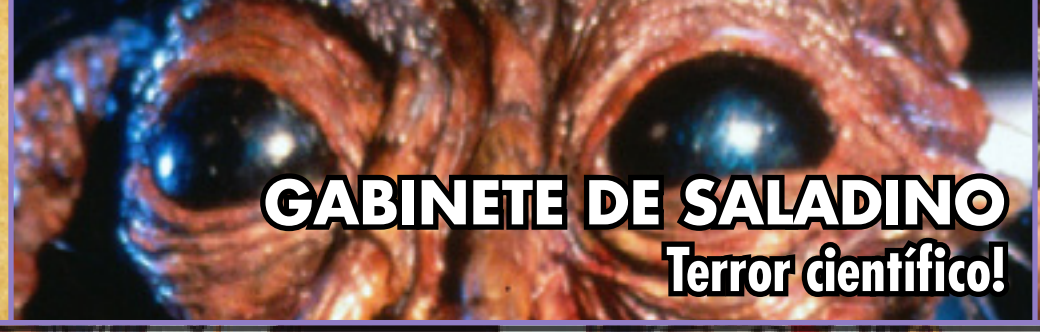
CONTO
O Cão, de Leonel Caldela

45

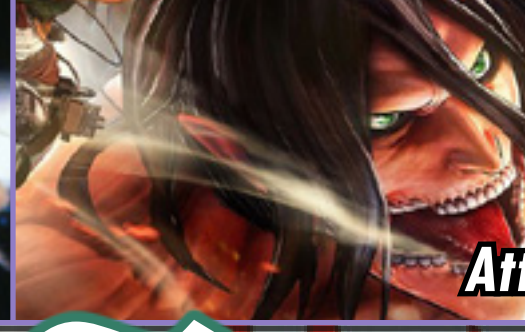
ITAN

Enfrente os gigantes mais mortais dos animes e mangás

DICAS DE MESTRE
Aggelus e sulfure de cara nova



GABINETE DE SALADINO
Terror científico!



Af

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 145

TOOLBOX
PESQUISAR É PRECISO

CAVERNA DO SABER
COMIDAS E RECEITAS EM *TORMENTA20*

RESENHAS
BRIGHTBURN • HOMEM-ARANHA • BURNING WHEEL

A ARTE DA H

ADAPTAÇÃO
Attack on Titan, em 3D&T

CHEFE DE FASE
Mysterio, o novo inimigo do Homem-Aranha

CONTO
O Cão, de Leonel Caldela

HERÁLDICA

Crie brasões para seus nobres, casas e ordens de cavalaria

KLUN

Reproduzo aqui um trecho do chat entre os autores de *Tormenta* no dia 23 de julho, terça:

Cassaro: *Guilda hoje?*

Guilherme: *Guilda normal, em horário normal.*

Leonel: *Nunca é normal.*

Mal sabíamos quão verdadeiras se confirmariam as palavras de Caldela.

Aqueles de vocês que acompanham a ***Guilda do Macaco*** — a campanha online oficial com os autores de *Tormenta* — realmente testemunharam, naquela noite, um evento pouco normal. Em nossa jornada aos Reinos dos Deuses para resgatar a Rainha-Imperatriz, o grupo conquista um navio mágico capaz de viajar entre os mundos. Durante a viagem, supostamente simples, surge no caminho um campo de asteroides. *"Rolem Reflexos!"* anuncia o mestre. Minha rolagem resulta 1, uma falha crítica. Klunc o Bárbaro cai do navio. Uma corda é jogada. Novo teste de Reflexos para agarrá-la. Outro 1. Ainda havia a chance de golpear um asteroide para, assim, gerar força de reação e voltar ao navio. Nova rolagem. *Um terceiro 1!*

Três falhas críticas consecutivas. Três "1" naturais. 0,00125% de chance, ouvi dizer. Ainda assim, aconteceu.

Klunc o Bárbaro flutuou para longe, além do alcance de seus companheiros, sumindo para sempre no vazio entre os mundos. Congelado. Preservado pelo vácuo. Descoberto e reanimado no Século XXV como Klunc Rogers, o Bárbaro do Futuro. Ou não.

O que deveria ser uma sessão sem grandes riscos quase encerrou a campanha. Atingido por meteoros, o navio mágico foi quase destruído. Por muito pouco não houve um TPK, *Total Party Kill,* aniquilação total da mesa. Por sorte tivemos apenas TPK, Total Perda de Klunc.

E FUI

Ou não. Na sessão anterior, Klunc tomou a decisão de sacrificar seu outro eu, Klunc o Mago (longa história!), para fazer funcionar a embarcação mágica. Mas, em vez de perder-se para sempre, o mago teve sua essência transferida para a matriz energética do navio, agora atuando como uma "inteligência artificial". Já foi apelidado *Kit Lógico Unificado de Navegação Cósmica*, K.L.U.N.C., ou algo assim. (Alguém suspeitou que eu teria feito isso de propósito, para salvar meu segundo personagem. Queria que fosse verdade. Seria um plano muito esperto!)

Klunc morreu como viveu: sem nenhum sentido. Mortes randômicas, sem propósito, também acontecem na ficção. Tasha Yar, em *Star Trek TNG*, pode ser o caso mais emblemático. Também tivemos Andilla Dente-de-Ferro em *O Inimigo do Mundo* (Klunc junta-se a ela no seleto Clube dos Bárbaros Mortos em Encontros Aleatórios).

Guilherme foi acusado de não tentar salvar Klunc. O mestre pode trapacear as rolagens para favorecer a história? Claro que sim. Mas não foi como escolhemos jogar a Guilda. Três anos atrás, decidimos ser fiéis às regras padrão; se os próprios autores não confiam no jogo, quem deveria confiar? A Guilda não tem favoritos, não tem marmelada. É autêntica. Os riscos são reais. Os personagens não são protegidos só por pertencerem aos autores. E por isso mesmo, quando a vitória é alcançada, tem muito mais valor.

Sei que muitos de vocês ficaram tristes. Choraram. Imaginaram formas engenhosas de fazer Klunc voltar. Tiveram preocupação genuína com minha perda. *"Se eu fiquei triste, imagina como o Cassaro está se sentindo!"*

Ah, eu me sinto muito bem! Porque meus grandes amigos se esforçaram, se arriscaram para tentar salvar Klunc. Porque vocês acompanharam sua jornada. Amaram um personagem que eu criei. Sentirão saudades. Essa é a maior recompensa para um autor.

Meu muito obrigado a vocês, por tornarem Klunc muito, muito mais Klunc.

PALADINO

LUTO

2016 - 2019

BRASIL DRAGÃO

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Danilo Martins, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, Leonel Caldela, Marcelo "Paladino" Cassaro, Marlon "Armageddon" Teske, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Rogerio "Katabrok" Saladino, Thiago Rosa

Arte: Danilo Martins, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Sandro Zambi, Will Walber

Fundo de tela: Danilo Martins

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-19 Jambô Editora.

SUMÁRIO

6 Notícias do Bardo
Hora de churrasco em Arton!

8 Pergaminhos dos Leitores
Corre, Paladino, que as dúvidas estão pesadas!

12 Resenhas
Brightburn, Homem-Aranha: Longe de Casa, Burning Wheel.

16 Dicas de Mestre
Novas versões de aggelus e sulfure, em *T20*

22 Attack on Titan
Defenda a humanidade contra gigantes pelados!

32 Toolbox
Como pesquisar sem se irritar.

38 Gazeta do Reinado
Os Bons Halflings procuram bons halflings!

40 Caverna do Saber
Comidas, iguarias e rangos em *Tormenta20*.

48 Conto
O Cão, por Leonel Caldela.

64 Gabinete de Saladino
A ciência e o terror podem andar de mãos dadas!

68 Encontro Aleatório
A experiência única do playstest de *Tormenta20*.

72 Heráldica
Faça brasões para seus cavaleiros e casas!

80 Pequenas Aventuras
É melhor prestar mais atenção naqueles esqueletos.

82 Chefe de Fase
Mysterio vai enganar seus jogadores!

86 Tesouros Ancestrais
Já estas comidas os seus jogadores não vão querer...

91 Sir Holand
Encare (quase) tudo o que vier!

92 Anteriormente...
Até os melhores de nós um dia têm que partir.

104 Extras
O *making of* da nossa capa.

A CAPA

É a primeira capa de **Danilo Martins** para a nova *Dragão Brasil,* mas ele é fã e colaborador das antigas, ainda da época das revistas impressas, e artista de mão cheia!

Aqui, Danilo evocou as antigas artes medievais tradicionais para retratar a dramática Batalha de Norm e nós achamos o máximo!

Notícias do Bardo

Novo romance de *Tormenta* e novidades das editoras

Gwen, a elfa clériga de Tanna-Toh, estará no próximo livro

Tormenta não para! Após a maior campanha de financiamento coletivo do Brasil, as comemorações do aniversário de 20 anos continuam.

A novidade agora é no campo da literatura. Retomado em 2016 com o lançamento da antologia *Crônicas da Tormenta Vol. 2*, o lado literário do cenário manteve um lançamento por ano desde então, com *A Joia da Alma* em 2017 e *A Flecha de Fogo* em 2018.

O ano de aniversário não poderia ser diferente.

Sim, é oficial: haverá um novo romance de *Tormenta* este ano! O livro foi escrito por **Karen Soarele**, autora do já citado *A Joia da Alma* e dos contos *A última noite em Lenórienn* e *O caminho das fadas*, publicados respectivamente em *Crônicas da Tormenta Vol. 2* e aqui mesmo, na *Dragão Brasil 141*.

O novo romance será uma história fechada, em volume único. Entretanto, quem leu *A Joia da Alma* reconhecerá diversos personagens. Assim, embora a leitura do romance anterior não seja obrigatória, irá aprimorar a experiência.

Mas, depois da conclusão da profecia sobre Thwor Ironfist, que história poderia ter um impacto similar? O Bardo descobriu alguns furos que podem dar alguma ideia.

• A história se passará em **Tiberus**, capital do Império de Tauron e maior metrópole de Arton (pelo menos segundo os minotauros).

• Os eventos se desenrolam na **época atual do cenário**, levando em conta o contexto da Guerra Artoniana.

• O título do livro dá uma pista do que será abordado na trama. Está sentado? Então, lá vai. O título do novo romance de *Tormenta* é... ***A DEUSA NO LABIRINTO***.

NOVO ROMANCE

Medalha, medalha!

Assim como os melhores atletas olímpicos, os deuses de *Tormenta* não param de ganhar medalha!

Depois de Tenebra, Valkaria, Lin-Wu, Khalmyr, Khallyadranoch e Nimb, agora é a vez de Wynna, a Deus da Magia, e Thyatis, Deus da ressureição e Keenn, o furioso deus da guerra.

As medalhas têm 35mm de diâmetro e são de metal, com acabamento envelhecido. Um ótimo item colecionável ou um acessório indispensável para o seu novo clérido de *Tormenta20*? Você decide!

Todas podem ser encontradas a venda **no site da Jambô Editora**!

No caminho certo

Quando fãs se mostraram descontentes com os caminhos traçados por D&D com sua quarta edição, nós aqui do Brasil seguimos o rumo de *Tormenta RPG*. Já os norte-americanos foram para *Pathfinder*.

O jogo fez sucesso, chegou a ser publicado aqui pela Devir, mas volta, agora em sua segunda edição, pelas mãos da New Order!

O financiamento coletivo segue firme e forte e ainda dá tempo de **apoiar e ajudar nas metas adicionais**!

Fim selvagem

O concurso *Os Mundos Selvagens de Savage Worlds* chegou ao fim. Ao longo de um ano, 300 cenários de autores de todo Brasil foram apresentados para o sistema genérico *Savage Worlds* (*SW* para os íntimos). Primando pela agilidade e pela ação, *SW* é publicado aqui no Brasil pela editora Retropunk.

Os cenários foram apresentados de formas diferentes em cada fase, desde sinopses até aventuras, chegando por fim ao texto detalhado.

O grande vencedor foi *O Reino Mágico Debaixo da Cama*, de **Felipe Figueiredo**. O concurso serviu ainda de vitrine até mesmo para os cenários que não venceram. Vários dos autores participaram do podcast ganhador do Goblin de Ouro, *Café com Dungeon*, falando sobre seus trabalhos. Além disso, o cenário *Balística*, de **Jorge Caffé**, será publicado pela New Order.

Guilda finalera!

Já são mais de três anos acompanhando as aventuras da Guilda do Macaco, tanto no canal da *Dragão* **na Twitch**, quanto no **YouTube**. Logo, entretanto, será hora de dizer adeus.

"Toda boa história tem seu final", diz o mestre **Guilherme Dei Svaldi**, "E os próximos meses definirão o fim desta saga". Gostamos dessa última parte. Será que teremos novas aventuras depois?

Por hora é ficar atento e não perder nenhum episódio, mesmo que seja no nosso resumo mensal aqui na *DB*.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Saudações de todos os deuses, estimados apoiadores da nova *Dragão Brasil*! Aqui fala o Paladino, eterno e oficial respondedor de mensagens sagradas. E como sempre, querendo ou não, estou acompanhado pela...

— Hã, Paladina? Você está meio diferente. Ganhou peso? Mudou o cabelo?

— KLUNC NÃO PALADINA! MIM KLUNC! KLUNC O BÁRBARO!

— QUÊ?! P-Preciso aumentar logo esses buracos na minha máscara! E-Espera aí, você não MORREU?!

— KLUNC DURO DE MATAR! DOIS DURO DE MATAR, NÃO MAIS DE DOIS! ESPERA! MAIS DE DOIS, SIM!

— Hã... s-sem ofensa, mas você é um... bárbaro. Você não sabe ler. É uma... hum... "habilidade" de sua classe.

— KLUNC USA INTIMIDAÇÃO PARA LER! AQUI ESTÁ ESCRITO "P-R-E-S-U-N-T-O"! KLUNC LEU DIREITO! **NÃO FOI?!!!**

— S-Sim, claro! Presunto! Exatamente isso! (Affe, o dia vai ser longo...)

Meio-Dríados

Salve, pessoal da Dragão e Jambô. Acabo de ler a coluna Dicas de Mestre da DB 144, e fiquei um pouco chocado com a ideia de que a raça meio-dríade será composta apenas por mulheres.

Bem, já joguei com um meio-dríade homem, um feiticeiro de linhagem feérica chamado Leafeon (sim, como a evolução planta do Eevee). Ele fazia parte de um grupo de aventureiros que investigava o que acontecia com magos e feiticeiros em Porthsmouth, a pedido do regente de Hongari, usando suas habilidades raciais para fingir ser um druida. Ele e uma de suas companheiras, uma samurai chamada Asami, morreram após libertar um mago de um bando de mercenários. Estavam em desvantagem, mas sabiam que nada de bom aconteceria com aquele prisioneiro, e se sacrificaram para que ele tivesse tempo de fugir.

Além disso, minha mesa de Playtest do Tormenta20 tem um dahllan clérigo de Nimb chamado Kip Van Kip, que nasceu com uma marca de nascença em forma de dado de seis lados na bunda. Sim, ele tem um d6 no bumbum (ideia do jogador, não minha).

Entendo a ideia de ter uma raça composta só de mulheres como contraparte aos minotauros. Mas vocês não acham que as medusas já fazem esse papel? E elas ganharam a votação de Raça 2, então vão estar no livro básico. Abraços!

Renato Farias

Nada tema, Renato. Perceba que, entre os dois exemplos de personagem citados por você, não há absolutamente nenhum motivo para que não fossem mulheres. Ambos ainda seriam capazes de desempenhar seus papéis.

Isso é algo que ficará mais claro quando você tiver o livro básico *Tormenta20* em mãos, mas existem as raças centrais e existem as raças bônus. No atual *TRPG* já consta essa diferença; gnomo, meio-elfo e meio-orc são raças bônus, não fazem parte do núcleo principal. Claro que todas podem ser adotadas por jogadores normalmente — mas raças centrais são mais relevantes, seja em equilíbrio mecânico, seja em estruturação no cenário. Medusas são uma raça bônus. Então, se temos uma raça unicamente masculina entre as centrais, também precisamos de uma feminina no mesmo grupo.

Tormenta20 terá nada menos que 16 raças, mais que qualquer livro básico anterior. Não faltarão opções para todos os sexos (bem como um cuidado maior quanto a identidade de gênero). Ainda, não esqueça a regra mais importante em qualquer RPG: você decide como o jogo deve ser. Se quiser meio-dríades masculinos em sua mesa de jogo, ninguém pode proibi-lo. Não deixe que nenhum "material oficial" diga o contrário.

— KLUNC NÃO GOSTA POVO-SALADA! CHEIRO BOM! MAS GOSTO RUIM!

— Como é que você...? P-pensando bem, deixa pra lá...

O Destino dos Elfos

Olá, nobre Paladino!

Faz muito tempo que me preocupa a destino dos elfos de Arton. Somos cada vez

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

mais rejeitados. Estamos há décadas sem um lar. Há muito que a beleza e a dádiva de Lenórienn se perderam. Nossa Mãe se perdeu em tristeza, encontrou a escravidão e o fim de seu lar, em Arton e no firmamento. Muitos de nós se afastam cada vez mais de nossa cultura, muitas vezes encontrando a escravidão. Outros se voltam para deuses malignos, por raiva e rancor, ou se isolam nos ermos. Apesar de haver tantos aventureiros elfos espalhados por Arton lutando pela causa nada parece ter resultado. Nesse tempo tudo o que conseguimos foi um acampamento em Lamnor. Procurei muito no futuro, por uma visão ou uma profecia, mas nada encontrei. Por isso, venho pedir que compartilhe de seu conhecimento sobre nosso universo. (Seria um paladino de Tanna-Toh?)

Qual será o destino dos elfos de Arton? Há esperança? Glórienn se reerguerá? Até quando teremos que pagar pelos erros e pecados do passado? Nossa arrogância foi punida. O ideal de perfeição em torno da nossa imagem ruiu. Achávamos que a perda de alguns dos nossos nos daria direito de tirar a vida de milhares na Infinita Guerra, sem consequências. Mas aprendemos que não, de forma amarga. Nunca fui devota de Glórienn, nunca compartilhei de todos seus ideais, pois sempre servi a Thyatis. E assim aprendi que todos merecemos uma segunda chance. Os elfos terão essa segunda chance? Sei que muitos de nós encontram uma vida digna entre outros povos, que tem a chance de se redimirem. Mas e a nossa música? Nossa magia? Nossa vida? Nossa cultura?

Há pouco tempo um clérigo da minha Ordem teceu uma teoria em que nosso universo não teria se originado com o beijo entre o Nada e o Vazio, mas com o lançamento de um impresso em um universo distante. Segundo sua teoria, na verdade, nós teríamos sempre *sido assim. Párias, escravos, rejeitados, sem lar. Afinal, será que não merecemos nem mesmo uma* primeira *chance?*

Que a Fênix lhe conceda sempre uma segunda chance!

Casyne, paladina de Thyatis

Saudações, nobre e valente paladina élfica. O destino dos elfos de Arton, talvez apenas o próprio Deus da Profecia conheça. Um glorioso retorno, ou a extinção completa? Ou uma terceira opção — a mudança, o renascimento, o abandono do antigo e o abraço ao novo. Pois você mesma, Casyne, escolheu adotar uma classe e uma divindade muito diferentes dos costumes tradicionais élficos. Talvez seja justamente essa a esperança, o caminho para a sobrevivência.

Mas mantenha-se vigilante, nobre guerreira. Ainda este ano, antes do lançamento de *Tormenta20*, acontecerá um evento de grande importância para os elfos. Bom ou ruim? O tempo dirá.

— KLUNC TEM AMIGO ELFO! KLUNC TAMBÉM TEM INIMIGO ELFO! KLUNC BATE FORTE EM ELFO!

— Klunc vai bater com tanta força que os elfos vão sumir do livro básico...

Boas Vindas!

Em 1999, no lançamento da Dragão Brasil 50 junto como o primeiro livro básico (que ainda o terei), eu tinha apenas 10 anos. Ainda não tinha nenhuma noção do que era RPG. E foi quando frequentava mais as bancas de jornal que as salas de aula, que conheci os livros Primeira Aventura (sabendo há pouco tempo ser dos mesmos autores de Tormenta), tive contato com o RPG. Tinha lá meus 14 anos. Na época não consegui nenhum grupo jogar, mas já viajava nas possíveis aventuras que poderia ter.

Conheci Tormenta um pouco tarde, era 2014, quando tive contato com as antigas Dragão Brasil e a HQ Holy Avenger. Desde então não parei. Já tenho o livro básico, algumas HQs e livros, apoio a nova Dragão Brasil desde o início, e é claro, não pude deixar de apoiar a campanha Tormenta20 no Catarse.

Não vi o nascimento do Dragão, nem acompanhei sua juventude. Mas, daqui em diante, estarei junto para vê-lo voar cada vez mais alto.

Que a Tormenta cresça cada vez mais. Obrigado a todos por desenvolver tudo isso.

Robson Luciano Pinheiro Ferreira dos Santos Pereira, aquele que chegou tarde a Arton, mas com muito caminho pela frente

Muito obrigado por sua escolha, Robson! Que seu retorno a Arton seja cheio de aventuras e...

— AMIGO DE KLUNC COM NOME COMPRIDO NÃO TEM GRUPO PARA JOGAR? KLUNC ARRANJA GRUPO! KLUNC BATE ATÉ GRUPO ACEITAR!

— N-não machuque muito a mão de rolar os dados...

O Plano

Olá, pessoal! Tudo bem com vocês? Estou tentando absorver o máximo de informações de vocês de varias formas e canais possíveis, para realizar um trabalho que será um memorial da Dragão Brasil, analisando a trajetória editorial desde os primórdios.

Pois bem, queria que pudessem esclarecer desde quando a ideia do Tormenta20 está sendo elaborada. O plano sempre foi fazer o anúncio no aniversário? O desenvolvimento e produção dos conteúdos e regras está no radar há muito tempo? É possível fazer algumas comparações da dificuldade para pensar isso "do zero" hoje em relação à primeira edição, 20 anos atrás? Um grande abraço a todos!

Rodrigo Sanzi Acerbi

Claro que vamos falar (e já falamos) mais sobre esse assunto em outras ocasiões, Rodrigo. Por enquanto podemos dizer que, sim, há pelo menos três anos os autores planejavam um evento especial para celebrar 20 anos de *Tormenta* — mas as ideias de um livro básico totalmente novo, bem como uma campanha de financiamento coletivo na plataforma Catarse, só vieram mais tarde.

Quase impossível comparar aquela distante primeira versão de *Tormenta*, encartada na antiga Dragão Brasil, com a enormidade do futuro *T20!* Antes, uma descrição de cenário para vários sistemas, em formato revista e poucas páginas em preto e branco. Agora, um manual imenso com sistema próprio, todo em cores, capa dura e ilustrações inéditas.

— KLUNC GOSTA LIVRO COM DESENHO BONITO! KLUNC SABE DESENHAR! KLUNC DESENHA PAREDE CAVERNA!

— Se *Tormenta20* tivesse seus desenhos, o financiamento não teria sido bom...

— PALADINO AMARELO DIZ KLUNC DESENHA FEIO?!

— N-não, imagine! Suas graduações em Intimidação asseguram a qualidade de seus desenhos!

— HUNF! KLUNC ACHA BOM!

Adeus, Klunc!

Venho por meio desta missiva deixar meus pêsames pela grande perda para o mundo de Arton. É bem verdade que nunca conheci Klunc, o Bárbaro, mas seus feitos são notoriamente conhecidos.

O mundo perdeu um aventureiro experiente e poderoso, que contribuiu de maneira decisiva na Guerra Artoniana. Dotado de imensa força e coração puro, serviu e continuará servindo de inspiração para jovens guerreiros. Klunc estará para sempre em nossos corações.

Aldred C. Maedoc III

Como muitos de vocês já sabem, a Guilda do Macaco — nossa campanha online oficial com os autores de Tormenta — perdeu recentemente seu bárbaro mais poderoso, mais querido e mais Klunc.

Vocês podem saber mais na seção "Anteriormente...", aqui mesmo na *Dragão*.

— KLUNC MORRE DE NOVO? KLUNC MORRE D&D, KLUNC MORRE AD&D! KLUNC MORRE GURPS, PATHFINDER, 3D&T, M&M! AGORA KLUNC MORRE TORMENTA TAMBÉM? KLUNC SACO CHEIO! KLUNC FUI!

— Espera aí, quantas vezes você...? Ah esquece! Vai embora! Xô!

LENDAS LENDÁRIAS

Ninja Engenheiro

Primeira mesa de RPG para a maioria dos jogadores. 3D&T, da época que Crânio Negro ainda era Black Skull.

O grupo precisava achar uma espada de família roubada. Descobriu-se que ela estava em uma caravana partindo de Valkaria. O grupo consegue se infiltrar e localizar em qual carroça a espada estava escondida. Quatro membros distraem os guardas para o ninja se esgueirar e cortar a lona da carroça.

Mestre: "Você corta o pano de maneira que é possível retirar a espada sem fazer barulho."

Ninja: "Mas não tem como isso acontecer! Precisa ter dois cortes no pano para que a espada não caia no chão. Além disso, o espaço embaixo da carroça não possibilita que eu faça o movimento adequado para retirar a espada, ainda mais sem ser visto e...

Foram mais vinte minutos disso até o mestre perder a paciência:

Mestre: "VOCÊS PEGAM A ESPADA E DEIXAM A CARAVANA SEM CHAMAR ATENÇÃO, FIM!"

Ricardo Luís Kruchinski

Não dá Pé

Sessão final em Lenórienn. Ao enfrentarem o general que comandava o lugar, este decepou a perna da personagem Toph, maga/monge. Curioso, o clérigo pergunta:

Clérigo: "Será que pé da Toph dá sorte? Vou pegar pra mim."

Bardo: "Dá nada. Se desse, não teria sido cortado."

Mestre: "Deve dar é pé-de-atleta, já que ela é monge, faz atividade física."

Bardo: "Só sei que, agora, qualquer chute da Toph vai ser voadora!"

Jefferson Tadeu Frias

• • • • • • • • • • •

Mesa de iniciantes, dois grupos se reúnem pela primeira vez. Sky, o ladino do Grupo A conversa com a bruxa do Grupo B, advertindo sobre seus companheiros:

— Então, já vou avisar você. Tome muito cuidado com Bipiant, a meio-elfa. Ela costuma roubar as pessoas.

Empolgada, a bruxa responde:

— Sério? Que legal! EU TAMBÉM!!!

Jefferson Tadeu Frias

• • • • • • • • • • •

Durante uma sessão de playtest do T20, o grupo enfrentava orcs para resgatar um amigo elfo. Enquanto o combate rolava, o clérigo de Marah, Deusa da Paz — impedido por seus dogmas de atacar os inimigos — decide fazer uma jogada de Intimidação para assustar, e grita:

— PELA FÚRIA DE MARAH!!

Gabriel Santos Passos

BRIGHTBURN

Mais rápido que um trem

Você já conhece essa história: um bebê alienígena é encontrado por um casal de fazendeiros e é criado como seu próprio filho. Mas a grande virada da coisa é que a tal criança alienígena não acaba se tornando um super-herói do bem e da justiça. Na verdade, ela não é exatamente uma criança legal.

A história de *Brightburn – Filho das Trevas* tem como base uma simples pergunta "como seria o Superman se ele não fosse bonzinho?". E, como se trata de um filme de terror, as respostas para essa pergunta são bem cruéis e explicitas.

Kyle e Tori Breyer são um casal que vivem em Brightburn, no Texas. Eles vêm tentando ter um filho, mas não conseguem. Numa noite, algo cai do céu e eles vão ver o que é. O filme então mostra o casal vivendo com uma criança pequena, crescendo como um garoto normal, que recebe o nome de Brandon.

Ao chegar aos 12 anos, Brandon começa a sentir sensações estranhas, o que é visto por todo mundo, pais, parentes, professores, como algo comum da puberdade. Mas a coisa vai bem mais além. Brandon é uma criança muito inteligente, mas tímido e fechado, sofrendo pressões, provocações e xingamentos na escola.

Quando descobre que é especial e tem habilidades sobrenaturais, Brandon percebe que não precisa aguentar nada disso, e com um "empurrão" das novas vozes em sua cabeça, começa a agir como uma criança sem limites.

E é aí que o filme começa a mostrar o terror. Antes, o clima era de um filme de qualquer outra gênero, ainda que com um leve estilo sombrio. Mas a partir do momento que Brandon percebe que é poderoso, tudo fica mais assustador. Afinal, quando uma pessoa com superforça resolve bater ou apertar a mão de uma pessoa normal, o resultado não é bonito. E se você quer saber o que mais esperar do filme, mas sem estragar o susto, pense apenas em uma coisa: visão de calor.

Brightburn – Filho das Trevas chegou nas salas de cinema como uma resposta dos filmes de terror aos filmes de super-heróis, de uma forma criativa e muito bem executada, com boas atuações e um roteiro conciso, com várias referências a quadrinhos, começando pelo nome Brandon Breyes, que repete as iniciais, algo comum em personagens de quadrinhos de super-heróis.

Mas o filme não tem a ação bacana e bonita e emocionante dos filmes de heróis. É de fato um terror tenso e com bons momentos de violência e *gore*, e nos faz ter medo de um garoto de 12 anos.

É uma excelente resposta para quem pergunta o que os quadrinhos podem trazer para o cinema além dos filmes de super-heróis.

Mas se você for muito fã do Superman... talvez não goste muito de *Brightburn – Filho das Trevas* porque, bom, visão de calor...

ROGERIO SALADINO

HOMEM-ARANHA

Longe de casa, há mais de uma semana

***Homem-Aranha: Longe de Casa* é o segundo filme sobre o cabeça de teia dirigido por Jon Watts (*A Viatura*). Mostrando não só o dia-a-dia de Peter Parker (Tom Holland) como também o estado do Universo Cinematográfico da Marvel depois dos eventos avassaladores de *Vingadores: Ultimato*, assisti-lo é obrigatório para qualquer fã da Casa das Ideias.**

Os filmes anteriores servem de ponto de partida, estabelecendo as relações entre Peter e seu elenco de apoio que inclui a sarcástica MJ (**Zendaya**), o amigo inseparável Ned (**Jacob Batalon**), o ajudante relutante Happy (**Jon Favreau**), além da sempre preocupada May (**Marisa Tomei**). A partir dessa fundação, Watts tempera o filme com personagens como Nick Fury (**Samuel L. Jackson**) e o recém chegado Mysterio (**Jake Gyllenhaal**).

Desde seus primeiros quadrinhos, por **Stan Lee** e **Steve Ditko**, o Aranha é definido pelo seu senso de responsabilidade (e eventual falta dele), pelos erros que comete e pelas consequências que sofre com isso. Todos esses elementos centrais se combinam a uma história que trata Peter como o menino que é, ao mesmo tempo que coloca em suas costas o peso da herança de Tony Stark, na forma de uma inteligência artificial capaz de controlar um exército de drones.

Peter até tenta escapar de suas responsabilidades deixando de atender o celular e viajando de férias para a Europa. Mas não dá muito certo. Recrutado por Fury para ajudar Mysterio contra uma nova e poderosa ameaça, Peter auxilia a contragosto. A dificuldade de se dividir entre sua vida civil e as aventuras de um super-herói, outro ponto central da mitologia do personagem, se manifesta com Peter fazendo mal uso do presente que recebeu de Stark e negligenciando a missão em geral por causa de sua atração por MJ. Seu vacilo culmina em uma decisão que pode botar a perder a vida de muita gente.

Quando Mysterio revela seu, er, mistério — algo pouco enigmático se voce conhece o personagem dos quadrinhos — o filme sofre uma reviravolta e assume um clima muito mais intenso e frenético.

O vilão tenta eliminar Peter e ameaça seus amigos, mas como é costumeiro nas histórias do Aranha, o herói nunca desiste. Mesmo em situações em que se vê obrigado a lidar com novos recursos e dilemas, parte para o último ato renovado e maduro.

Homem-Aranha: Longe de Casa tem como mérito não só o clima bem humorado das piadas (internas ou não) típicas do personagem, mas também o senso de continuidade com tudo que já aconteceu no universo cinematográfico da Marvel até aqui. É gratificante ver as consequências da saga dos Vingadores ainda reverberando.

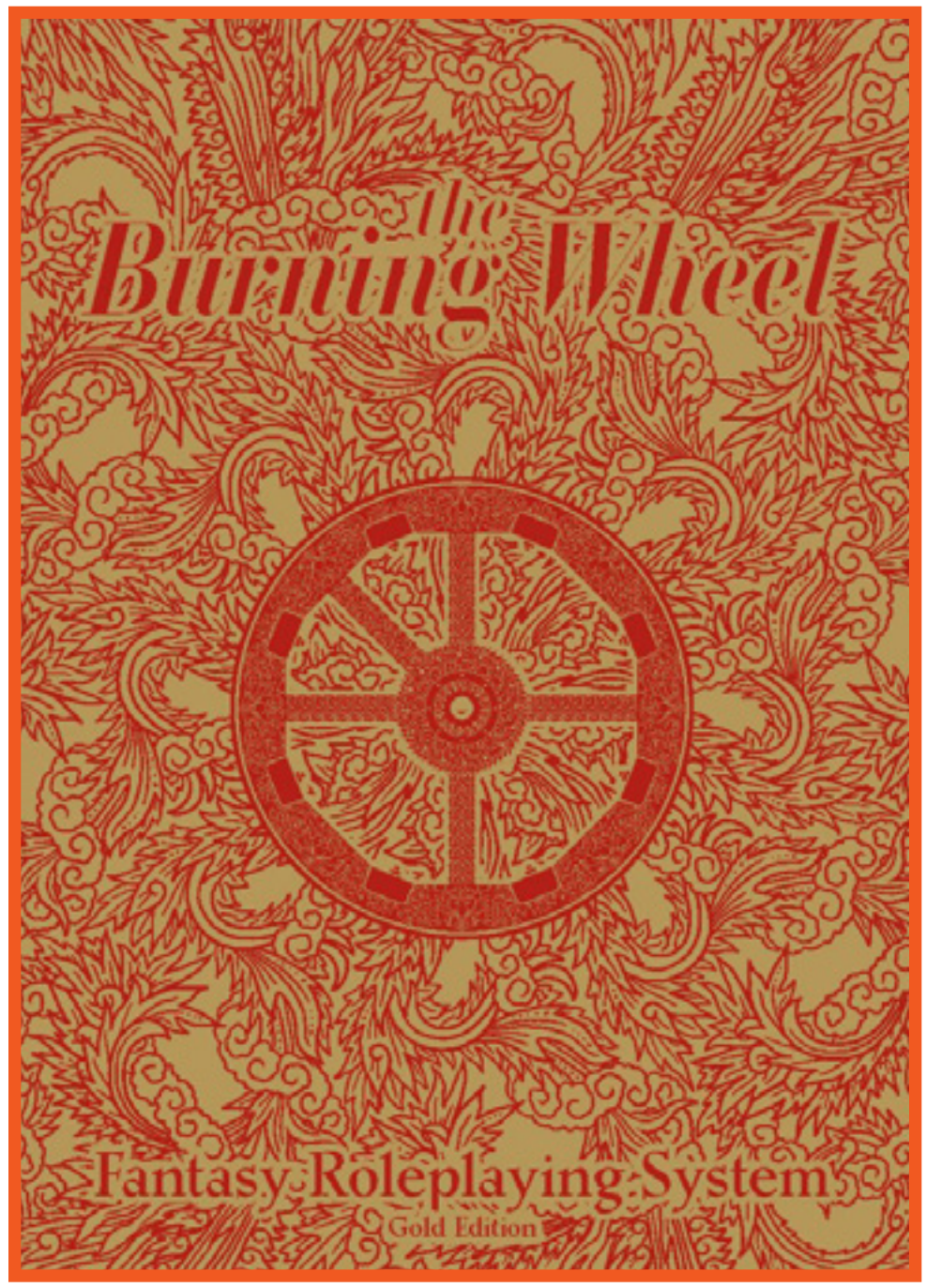
Se o filme terminasse onde termina, já seria sensacional, mas as cenas pós-créditos garantem duas surpresas que valem o ingresso. Mas, para saber quais são, você vai ter que assistir!

THIAGO ROSA

BURNING WHEEL

Narrativismo hardcore sobre heróis e padeiros

Tenho que confessar algo: RPGs narrativistas e indies não são do meu gosto. Quando notei isso, fiquei surpreso. Afinal, na música, nos quadrinhos e até no cinema meu gosto costuma pender para os independentes e alternativos. Isso não significa que acho RPGs narativistas/indies ruins, apenas que não sou o público-alvo. Como sempre, existem RPGs deste tipo bons e ruins. Contudo, finalmente encontrei um RPG narrativista excelente e que fecha perfeitamente com meu gosto. Este é *Burning Wheel*.



Tentei por algum tempo definir *Burning Wheel* e o melhor que consegui foi: um RPG narrativista com rigor. O livro de mais de 600 páginas(!) não contém cenário, apenas regras. Uma quantidade incrível de regras minuciosas e detalhadas, cada uma voltada a criar personagens cheios de personalidade e levar suas histórias adiante com base em suas crenças, instintos e traços. Aliás, vamos falar dessas crenças, instintos e traços mais à frente.

Publicado originalmente em 2002, *Burning Wheel* é a criação do game designer **Luke Crane**. É um RPG obcecado com sua própria proposta, que não faz concessões para simplicidade de jogo ou de entendimento, mas incentiva o público a abraçar a complexidade e aprender jogando.

Embora não tenha um cenário oficial, todo o sistema é voltado para fantasia medieval — **Tolkien**, **Ursula LeGuin** e **Barbara Tuchman** são citados como inspirações diretas. No entanto, essa fantasia medieval é menos idealizada e "limpa", pois os personagens podem ser ex-escravos, sapateiros, padeiros, padres renegados, criminosos... Existe um punhado de suplementos, incluindo versões do sistema para outros cenários, além de *Torchbearer* e *Mouse Guard*, que adaptam o sistema para usos mais específicos, mas na verdade tudo que você precisa para jogar é a *Gold Edition*, o tal livrão de 600 páginas que contém em si regras adicionais lançadas em suplementos. E pode acreditar, só o básico já é muita coisa!

Ao contrário de outros RPGs narrativistas, *Burning Wheel* tem uma divisão clara entre mestre e jogadores. O papel do mestre, assim como em RPGs tradicionais, é apresentar o mundo e interpretar NPCs. Mas *tudo* no sistema gira em torno dos personagens jogadores, a ponto de ser inútil criar uma aventura detalhada antes de saber quem serão os heróis!

A criação de personagens é longa, quase um jogo à parte, e um dos aspectos mais divertidos do sistema. Você pode escolher entre ser humano, elfo, anão ou orc. As raças não são equilibradas entre si: um personagem elfo será muito mais poderoso que um humano, por exemplo. Mas isso não prejudica a jogabilidade, pois o equilíbrio se dá nas regras de interpretação.

Uma vez que escolheu sua raça, você decide onde nasceu, em longas tabelas exclusivas para cada raça. Você pode ter nascido numa cidade,

na corte, numa aldeia, como escravo... Isso vai determinar sua infância. A partir de então, você escolhe o que fez logo depois dos primeiros anos de vida, mais uma vez consultando as infindáveis tabelas. Será que, depois de ter nascido na aldeia, você se tornou um órfão? Ou será que foi adotado por um nobre? Será que sua família se mudou para a cidade grande? Cada *lifepath* (caminho da vida) abre outros *lifepaths*, e cada um adiciona um determinado número de anos à idade do seu personagem. No fim, criar o personagem é basicamente criar sua história de vida. Um PJ médio de *Burning Wheel* começa com cerca de 35 anos e quatro *lifepaths*.

Cada *lifepath* concede perícias, bônus e os famigerados *traits* (traços). *Traits* são características de mais uma tabela gigantesca, que definem sua personalidade, suas habilidades e até sua aparência. *Tudo* que for marcante ou importante para seu personagem está especificado como um *trait*. Se você for um anão, terá o *trait* Barbudo. Se for um encanador, terá o *trait* Um Toque de Loucura (afinal, os canos são feitos de chumbo!). Se for um padeiro, terá o *trait* Farinhento.

Crenças e instintos

Embora vários *traits* só ressaltem aspectos da interpretação, muitos têm efeito em regras. E mesmo aqueles puramente interpretativos podem ter efeitos mecânicos se o jogador enfatizá-los e o grupo votar que fazem diferença. Se você está tentando intimidar alguém, pode ter um bônus por Um Toque de Loucura! Talvez você pudesse pedir um bônus por Farinhento se estivesse tentando detectar alguém invisível?

A parte mais importante do personagem segundo o criador do sistema são as *Beliefs* (crenças) e os *Instincts* (instintos). Você começa com três de cada. Crenças são maneiras como seu personagem vê o mundo e o que ele pretende fazer a respeito. Por exemplo: "O Rei é um tirano e vou colocar seu irmão no poder". Sempre que você avançar suas Crenças, ganha experiência. Instintos são coisas que seu personagem faz automaticamente, sem que você precise descrever. Por exemplo: "Sempre que vejo uma ameaça, saco a espada" ou "Sempre tenho comida para dividir com meus amigos". Quando um Instinto causa problemas (por exemplo, você viu um inimigo e sacou a espada sem pensar, mas estava na corte do rei e isso foi visto como um ato hostil) também ganha experiência.

Aí está outra grande sacada de *Burning Wheel*: tanto a história quanto os personagens avançam através de falha tanto quanto de sucesso. Você continua tentando vencer inimigos, mas se falhar num teste, anota sua falha e isso conta para avançar a perícia em que falhou. Há três tipos de experiência, cada uma para algo específico — decisões, falhas, sucessos e problemas avançarão cada uma.

Dentro da aventura, uma falha não é algo estático. *Sempre* há uma consequência que leva a história adiante. Se você está tentando destrancar uma porta e falha, isso não significa que simplesmente não conseguiu destrancá-la. Você não conseguiu e fez barulho, alertando os orcs na outra sala. Eles chegam para atacar. Se você se esconder deles e falhar, pode revelar uma porta secreta que leva a outra sala e a um tesouro, mas agora está frente a frente com os orcs, que nem conheciam essa porta! Isso é filosofia de jogo, mas está codificada em regras. Se você ignorar o ritmo rápido e sempre em frente, estará quebrando as regras.

Testes em *Burning Wheel* são definidos pelo jogador, não com base na perícia, mas com base em seu objetivo. Você está do lado de fora do castelo e quer surgir atrás do rei, com uma adaga no pescoço dele? Pode fazer o teste, mas a dificuldade será muito alta — e lembre que sempre há uma consequência para a falha. Você mesmo decide em quantos passos quer dividir uma ação, para lidar com a dificuldade e com as possíveis consequências da falha. Em *Burning Wheel* nada é de graça e nada é vago. Tudo é específico, detalhado, arriscado e cheio de nuances.

Existem defeitos? Bem, a ausência de um cenário claro e a importância dos personagens jogadores fazem com que vários grupos criem o cenário e a história em conjunto. O que não é um problema em si, mas muitas vezes leva a mundos e histórias mal definidos e pouco pensados, além de voltados ao humor — tudo que é feito de improviso na frente dos outros tende ao humor. Isso me parece contrário à proposta rigorosa e detalhada do sistema, mas é escolha de cada grupo. Além disso, a própria dificuldade das regras pode ser uma barreira. Mas é uma barreira que vale a pena ser vencida.

Burning Wheel é muito mais do que isso. Eu nem cheguei a arranhar a superfície do que o jogo tem a oferecer. Se você gosta de narrativismo mas também gosta de sistemas e histórias robustos, dê uma chance. Ele ainda não desbancou *Call of Cthulhu* ou *Pendragon* como meu favorito, mas já está no meu hall da fama.

LEONEL CALDELA

SURAGGEL

Aggelus e sulfure: a nova encarnação em *Tormenta20*

A campanha de financiamento coletivo de *Tormenta20* terminou, quebrando os maiores recordes do Brasil. Um novíssimo e parrudo livro básico para o mundo de Arton está a caminho. E como seus apoiadores já sabem, muitas decisões sobre a próxima versão do jogo têm sido entregues à própria comunidade.

Entre essas decisões, a escolha das raças. O atual *Tormenta RPG* contém oito raças centrais e três raças-bônus (gnomo, meio-elfo, meio-orc). Em *Tormenta20* essa seleção será revisada, ampliada e turbinada: oito raças-bônus foram escolhidas pelo público, em grandes votações com direito a campanhas intensas, e até um **debate** promovido pelos autores.

Alguns eleitos são totalmente novos, como golens e esqueletos (suas regras devem ser reveladas em breve, ainda na fase de testes). Outros são velhos conhecidos, que existiam apenas em acessórios. Entre eles, uma raça que na verdade são duas. Descendentes de criaturas celestiais ou abissais, os aggelus e sulfure pertencem ao restrito grupo dos "extraplanares nativos". São seres naturais do mundo material, mas com antepassados extraplanares de natureza divina, que podem ter sido anjos ou demônios.

Aggelus e sulfure (respectivamente, formas latinas para "anjo" e "enxofre") são equivalentes aos aasimar e tiefling existentes no jogo *Dungeons & Dragons*, onde são conhecidos como *planetouched*, "tocados pelos planos". Foram introduzidos em *Tormenta* na revista *DragonSlayer #4* e no acessório O *Panteão D20*, em 2006. Suas habilidades raciais eram quase exatamente as mesmas da versão *D&D*, como consta na Licença Aberta OGL. Esse formato antigo (com listas longas de traços raciais, muitas vezes irrelevantes) perdurou até 2013, quando o *Manual das Raças* trouxe versões atualizadas e enxutas para *Tormenta RPG*.

Devido à importância dos deuses em Arton, aggelus e sulfure chegaram a ser cogitados pelos autores como uma das raças principais para *Tormenta20*, por sua forte ligação com os planos divinos. Complexas demais em termos de jogo, acabaram descartadas: raças centrais precisam ser simples. Mesmo assim, com seus votos, os fãs acabaram assegurando seu lugar no manual básico de RPG mais importante dos últimos anos.

Então, *T20* terá duas raças extras pelo preço de uma? Sim e não.

Corre

Acima do Bem e do Mal

Você já sabe a esta altura, *Tormenta20* virá com grandes mudanças — não apenas mecânicas, mas também em seu lore, sua ambientação. O próprio mundo de Arton mudará muito. Seja devido a grandes eventos, como aqueles ocorridos em ***A Flecha de Fogo***, seja por decisões autorais para modernizar o cenário.

Uma dessas mudanças é sobre o Bem, o Mal e sua importância. Os livros básicos sempre diziam que Bem e Mal não são apenas filosofias ou pontos de vista, mas "forças fundamentais do universo". De fato, muitas regras antigas tinham efeitos específicos sobre personagens bondosos ou malignos. Isso vai acabar.

O sistema de tendências (bem, mal, ordem, caos, neutralidade) ainda existirá, mas apenas como um guia de conduta, uma "sugestão" de como interpretar seu personagem. Puramente em termos de jogo, a tendência escolhida não muda quase nada. Por exemplo, você não precisará mais de uma tendência próxima de sua divindade para ser um devoto; em *T20*, os deuses estarão literalmente acima do bem e do mal.

Esta mudança deve trazer muito mais diversidade, complexidade e maturidade a Arton. Teremos mais dilemas, incertezas, debates, tons de cinza. Bondade e maldade, certo e errado, nem sempre serão claros. Para um excelente exemplo, assista a **esta** sessão especial da *Guilda do Macaco* — a mesa online oficial com os autores de *Tormenta* —, transmitida logo no início da campanha de *Tormenta20*.

Ótimo, mas isso cria um problema para os aggelus e sulfure, porque estas raças estão diretamente ligadas ao bem e o mal. Não em termos de jogo (seus traços raciais não mencionam tendências), mas conceitualmente. Se os deuses são mais importantes que o bem/mal, então eles é que deveriam influenciar estas raças. Faz sentido, então, que ambos sejam reunidos em uma raça só.

Calma, calma! Guardem as tochas e forcados! AINDA teremos aggelus e sulfure com traços raciais diferenciados. Eles serão unificados apenas em termos de histórico, por sua origem e natureza comuns. Em vez de "extraplanares nativos" ou "tocados pelos planos", agora são simplesmente suraggel.

Suraggel: Traços Raciais

Para representar sua antiga dualidade bem/mal, membros da raça suraggel têm traços diferentes quando orientados para a luz, sendo então conhecidos como aggelus; ou para as trevas, assim sendo chamados sulfure. Essa escolha afeta seus modificadores de atributos e também o traço Herança Celestial ou Abissal, como visto a seguir:

Aggelus: Sabedoria +4, Carisma +2

Sulfure: Destreza +4, Inteligência +2, Carisma –2

Semi-Espírito. Um suraggel não é considerado humanoide, sendo imune a efeitos que afetam apenas estas criaturas. Eles são afetados normalmente por magias e efeitos que afetam espíritos. Magias que enviam extraplanares de volta ao plano de origem não os afetam (mas magias como *Banimento*, que expulsam a vítima do plano do conjurador, sim). Ao contrário de outros espíritos, suraggel podem ser devolvidos à vida com reviver os mortos ou ressurreição.

Sentidos Divinos. Você recebe visão no escuro.

Herança Celestial. Um aggelus recebe resistência 5 a ácido, frio, eletricidade. Também pode conjurar Luz do Dia pelo custo normal em pontos de mana; caso aprenda esta magia como habilidade de classe, o custo para lançá-la diminui –1 PM.

Herança Abissal. Um sulfure recebe resistência 5 a fogo, frio, eletricidade. Também recebe +2 em testes de Enganação e Furtividade. Ainda, pode conjurar Escuridão pelo custo normal em pontos de mana; caso aprenda esta magia como habilidade de classe, o custo para lançá-la diminui –1 PM.

Você deve notar que a "fusão" das raças na verdade ficou bem simples, porque ambas já compartilhavam traços muito parecidos. A versão aggelus parece melhor à primeira vista, porque não tem nenhum redutor de atributo. Mas um olhar mais atento revela que os sulfure compensam com bônus de perícias, que faltam aos aggelus.

"Cassaro, seu picareta! Na campanha você prometeu que vai ter aggelus e sulfure diferentes para cada Reino dos Deuses para combinar mais ou menos quarenta raças e zás..."

Certo, certo. A má notícia é que (provavelmente) não teremos todas essas fantásticas quarenta combinações no manual básico, por questões de organização e falta de espaço. Mas a boa notícia é que você vai recebê-las agora mesmo!

Suraggel e os Reinos dos Deuses

Pequenas diferenças para aggelus e sulfure conforme sua descendência não são novidade. Já apareciam em *O Panteão D20*, mas apenas para alguns deuses — e eram apenas diferenças cosméticas, sem efeito em jogo. Tudo isso muda agora.

Como já explicado, os deuses de T20 não serão mais considerados totalmente bons, maus, ordeiros ou caóticos (pelo menos a maioria deles). O mesmo vale para suas crias: seres celestiais, abissais e infernais podem se originar de qualquer Reino dos Deuses, com maior ou menor frequência. Um anjo nascido nos pântanos venenosos de Venomia? Um demônio bestial erguendo-se nos campos floridos de Vitalia? Eventos raríssimos, claro, mas não mais impossíveis.

Isso significa abrir muito o leque de opções para os suraggel. Não importando se aggelus ou sulfure, você pode descender de criaturas nascidas em qualquer dos reinos. Aggelus com traços de deuses malignos, sulfure com traços de deuses bondosos.

Mais de vinte traços raciais variantes para suraggel são listados a seguir, nomeados conforme cada Reino dos Deuses e outros mundos planares (todos detalhados no acessório ***Mundos dos Deuses***). Você pode substituir sua Herança (Celestial ou Abissal) por qualquer deles. Atenção: alguns trechos a seguir fazem referência a regras contidas em *Tormenta Playtest 1.1*, disponível para os apoiadores da campanha *Tormenta20*.

Outro aviso: estes mundos (ou seus deuses) talvez não estejam exatamente iguais quando *Tormenta20* chegar. Eu disse talvez? Alguns com certeza não estarão iguais!

Herança de Al-Gazara. Devido à presença do puro caos primordial em seu sangue, você recebe +2 em um atributo aleatório escolhido pelo mestre (ou role 1d6).

Herança de Arbória. Como parte do Ciclo de Allihanna, você recebe os benefícios da habilidade Forma Selvagem do druida (escolha entre Ágil, Sorrateira ou Veloz). Caso adquira esta habilidade novamente, seus bônus acumulam.

Herança de Chacina. Pela ferocidade de Megalokk, você recebe os benefícios da habilidade Forma Selvagem do druida (escolha entre Predadora ou Resistente). Caso adquira esta habilidade novamente, seus bônus acumulam.

Herança de Deathok. A mudança constante faz parte de sua alma. Escolha uma perícia, treinada ou não; você recebe +2 em testes com essa perícia. Todas as manhãs você pode trocar esse bônus para uma perícia diferente.

Herança de Drashantyr. Graças ao imenso poder elemental dos dragões, você recebe resistência a dano 5 contra frio, trovão, fogo, ácido, eletri cidade e trevas.

Herança de Kundali. Por seu espírito protetor, mas também opressor, você recebe +2 em manobras de agarrar, derrubar e separar.

Herança de Magika. Seu sangue é abençoado por Wynna. Você recebe +1 PM e sua recuperação de pontos de mana com descanso aumenta em uma categoria: PM igual a seu nível em condições desconfortáveis, o dobro de seu nível em condições normais, e assim por diante. Veja em "Recuperação Variada".

Herança de Nivenciuén. Mesmo que o Reino de Glórienn tenha sofrido um destino terrível, a antiga soberania élfica ainda permeia seu sangue. Escolha um traço racial dos elfos entre os seguintes: Graça de Glórienn, Herança Feérica, Sentidos Élficos. Você tem esse traço racial.

Herança de Odisseia. Sua alma está sempre preparada para problemas! Você recebe +2 em testes de Iniciativa e em testes de Percepção para notar a presença de inimigos.

Herança de Ordine. As forças da lei e ordem em sua alma afetam suas ações, mesmo sem seu conhecimento. Você recebe +2 em seu bônus total para testes que não envolvem rolagens de dados (ao escolher 1, 10 ou 20). Veja em "Testes sem Rolagens".

Herança de Pelagia. Seu espírito é plácido e imperturbável como o oceano. Você sempre pode escolher 10 em testes, como se não houvesse pressão.

Herança de Pyra. Em algum lugar dentro de você, sempre existe uma segunda chance. Você pode gastar 2 PM para repetir um teste de Fortitude, Reflexos ou Vontade que tenha recém realizado.

Herança de Ramknal. Escolha entre Enganação, Furtividade, Ladinagem, Malandragem. Você recebe +2 na perícia escolhida.

Herança de Serena. Você recebe Classe de Armadura +2 contra qualquer oponente que você não tenha atacado, nem causado qualquer dano ou efeito nocivo.

Herança de Skerry. Descendendo de antigos e poderosos seres do mundo sklirynei, você carrega sua força de criatividade. Seu custo para construir itens com a perícia Ofício é reduzido para 1/4 do preço do item, em vez de 1/3.

Herança de Solaris. Pelo poder de Azgher, você recebe +1 em todos os testes de perícia, apenas durante o dia.

Herança de Sombria. Pelo poder de Tenebra, você recebe +1 em todos os testes de perícia, apenas durante a noite.

Herança de Sora. Os espíritos ancestrais planares abençoam sua perseverança e persistência. Você recebe +2 em todos os testes de perícia estendidos.

Herança de Terápolis. O conhecimento de Tanna-Toh protege você contra todas as mentiras. Você recebe +2 em testes de Vontade. Além disso, você pode fazer testes de Vontade contra ilusões automaticamente, sem precisar interagir com elas.

Herança de Venomia. Ser escorregadio faz parte de sua natureza, gostando disso ou não. Você recebe +2 em testes para evitar manobras de combate. Além disso, você também torna-se treinado em Enganação.

Herança de Vitália. A força da vida corre intensa em seu sangue. Você recebe +2 PV e sua recuperação de pontos de vida com descanso aumenta em uma categoria: PV igual a seu nível em condições desconfortáveis, o dobro de seu nível em condições normais, e assim por diante. Veja em "Recuperação Variada".

Herança de Werra. Para você, todos os tipos de armas — incluindo improvisadas, ou até mesmo aquelas jamais vistas neste mundo — são consideradas familiares.

Agora experimente contar. Isso mesmo, são 22 Heranças no total; mesmo que alguns mundos não existam mais, ou sejam agora governados por outros deuses, ou nem mesmo pertençam a nenhum deus, um personagem suraggel ainda pode descender de uma criatura que tenha surgido ali em um passado remoto.

Resultado final: incluindo as duas opções padrão, terminamos com 46 combinações raciais possíveis para os suraggel!

(E você aí, que me acusou de mentiroso após o debate das raças; estou aguardando seu pedido de desculpas.)

PALADINO

Imperia

um jogo de política e intriga
em uma corte medieval.

**Seja um membro da corte real de alt
poder e influência. Um jogo focado n
narrativa da sua personagem, ond
política, favores e conspirações poden
derrubar um trono.**

financiamento coletivo: 13 de ag
www.catarse.me/imperiarpg

o
a
e
n

osto

ADAPTAÇÃO

É hora de vingar a humanidade contra os gigantes mais perigosos dos animes!

ATTACK O

ATTACK ON TITAN

Por mais de cem anos, os últimos remanescentes da humanidade tiveram paz. Graças às muralhas, eles se mantiveram protegidos dos titãs, gigantes devoradores de humanos. A maioria estava satisfeita em viver escondida, embora alguns poucos sonhassem com um mundo maior fora desse território limitado.

Quando uma dupla de titãs especiais abre um buraco na muralha mais externa, porém, a humanidade perde mais da metade do seu território... mas recupera a vontade de lutar.

Entregue o seu coração

Shingeki no Kyojin (ou *Attack on Titan*, seu título ocidental) é um mangá publicado na *Bessatsu Shounen Magazine*. A obra conta a história da humanidade através dos olhos de Eren Yeager, um jovem que vive atrás de muralhas, sob a sombra da ameaça dos titãs. A vida pacata de Eren muda por completo quando os titãs invadem seu povoado, ceifando a vida de sua mãe. A sede de vingança faz com que Eren e seus amigos de infância, Mikasa e Armin, se alistem no exército com o objetivo de integrar o Esquadrão de Reconhecimento, batalhão de elite que tem como objetivo explorar e retomar terras dominadas pelos titãs.

Attack on Titan apresenta uma série de mistérios revelados conforme a história se desenvolve. Na intenção de mostrar um cenário de RPG rico e completo, usaremos as informações mais atualizadas do anime nessa adaptação. Ou seja, caso você ainda não tenha assistido a terceira temporada, saiba que teremos muitos *spoilers* daqui para frente. Você foi avisado!

O mundo dentro das muralhas

Os humanos vivem enclausurados pelo medo. Seu território se resume a três muralhas concêntricas que dividem os distritos, denominadas, de fora para dentro, Maria, Rose e Sina. A maior parte das terras entre as muralhas Maria e Rose é pouco povoada, com fazendas e vilarejos. Já os distritos que funcionam como portões de acesso entre elas abrigam pequenas cidades populosas, onde os humanos tentam reerguer a civilização aos poucos. O interior da muralha Rose é bem mais moderno, abrigando uma casta mais seleta da sociedade. Já o centro, cercado pela muralha Sina, é a capital que contempla o castelo da família real e a base do alto escalão do exército, onde a qualidade de vida é muito superior, e o acesso à tecnologia e estilo de vida se assemelham ao início do século 19, com amplo uso de pólvora e tecnologia a vapor.

Com o ataque recente, os humanos perderam boa parte de seu território agrícola, e as cidades das muralhas internas enfrentam um período de escassez e fome. O governo vem se preparando há dez anos para uma contrainvestida liderada pelo Esquadrão de Reconhecimento. No entanto, o esquadrão acaba descobrindo uma enorme conspiração governamental que esconde o verdadeiro motivo do ataque dos titãs e a história das muralhas.

Protagonistas limitados

Attack on Titan é um cenário bem menos fantástico que a maior parte dos mundos de *3D&T*. Além disso, os recursos e a informação são bem limitados. Personagens em *Attack on Titan* podem ser feitos com 5 pontos (recrutas ou não-militares) ou de 7 pontos a 12 pontos para soldados experientes. Porém, eles contam com uma série de restrições adicionais.

Nenhum kit é permitido, bem como nenhuma vantagem única. Além disso, as seguintes vantagens do ***Manual 3D&T Alpha*** são proibidas: *Aceleração, Alquimista, Arcano, Área de Batalha, Clericato, Elementalista, Familiar, Forma Alternativa, Imortal, Magia Branca, Magia Elemental, Magia Negra, Magia Irresistível, Membros Extras, Paladino, Possessão, Regeneração, Resistência à Magia, Separação, Teleporte, Voo* e *Xamã*. Da mesma forma, as desvantagens *Ambiente Especial, Bateria, Fetiche, Interferência, Interferência Mágica, Poder Vergonhoso, Poder Vingativo* e *Restrição de Poder* são proibidas.

Mesmo as vantagens permitidas são advindas de habilidade e treino, não de poderes sobrenaturais. Por exemplo, Invisibilidade é uma técnica avançada de furtividade enquanto Telepatia não é realmente ler mentes mas sim saber "ler" as pessoas através do seu comportamento corporal.

O exército

Depois da família real, o exército é a instituição mais importante dentro das muralhas. Muitos cadetes se alistam no exército em busca de melhores condições de vida, mas os anos seguintes da queda da muralha Maria trouxeram uma enxurrada de jovens recrutas que perderam suas casas e famílias. O exército se organiza em três grandes regimentos: as *Tropas Imóveis*, que protegem as muralhas e cidades, a *Polícia Militar*, que regula a população e mantém a ordem, e o *Esquadrão de Reconhecimento*, responsável por patrulhar além das muralhas e enfrentar os titãs em combate.

O equipamento adequado é essencial para conseguir enfrentar os titãs, tornando a vantagem Patrono praticamente obrigatória. De fato, caso deseje uma campanha voltada para o exército, o mestre deve dar a vantagem Patrono gratuitamente para todos os personagens jogadores.

Um batedor do reconhecimento tem acesso ao Equipamento de Manobra Vertical, lâminas ultra-afiadas e um cavalo de montaria (Manual dos Monstros Alpha, página 28).

Equipamento de Manobra Vertical (EMV): O principal trunfo do exército é esse equipamento que usa gás pressurizado para lançar arpéus a longas distâncias, permitindo que os soldados se atirem aos ares e atinjam os pontos fracos dos titãs. Ele só pode ser usado de forma efetiva por aqueles que tiverem a especialização Acrobacia. O EMV concede Aceleração e Movimento Especial (Balançar-se). Se obtiver um 1 ao rolar um teste usando esse equipamento (como o teste para se posicionar atrás de um titã para atacar), você fica sem gás e precisa recarregar na base. Se já tiver ativado Aceleração, você pode gastar 1 PM para ter sucesso automático nesse teste.

EMV Antipessoal: Um projeto secreto do governo, esse equipamento foi projetado para enfrentar com eficácia outros humanos equipados com um EMV tradicional. No lugar das lâminas, as manoplas possuem armas de fogo potencializadas pela pressão do gás, que fornecem H+1 e PdF+1. São de uso exclusivo do esquadrão da polícia militar, e praticamente inúteis contra os titãs.

Lâminas ultra-afiadas: Armas F+1 de dano cortante. Quebram ou ficam cegas facilmente quando usadas contra gigantes. Se obtiver um 1 ao rolar Força de Ataque com elas, você fica sem lâminas e precisa recarregar na base.

Lanças do trovão: Armas perigosas e raras desenvolvidas recentemente pela comandante Hange Zoë. Conectadas ao EMV da mesma forma que as lâminas, podem ser usadas para ataques explosivos capazes de ultrapassar até mesmo as defesas dos titãs. Usá-las consome 5 PMs e o dano é causado na escala Sugoi. Porém, se obtiver um resultado 1 ao rolar Força de Ataque, você sofre metade do dano causado.

Cuidado com paralelos reais

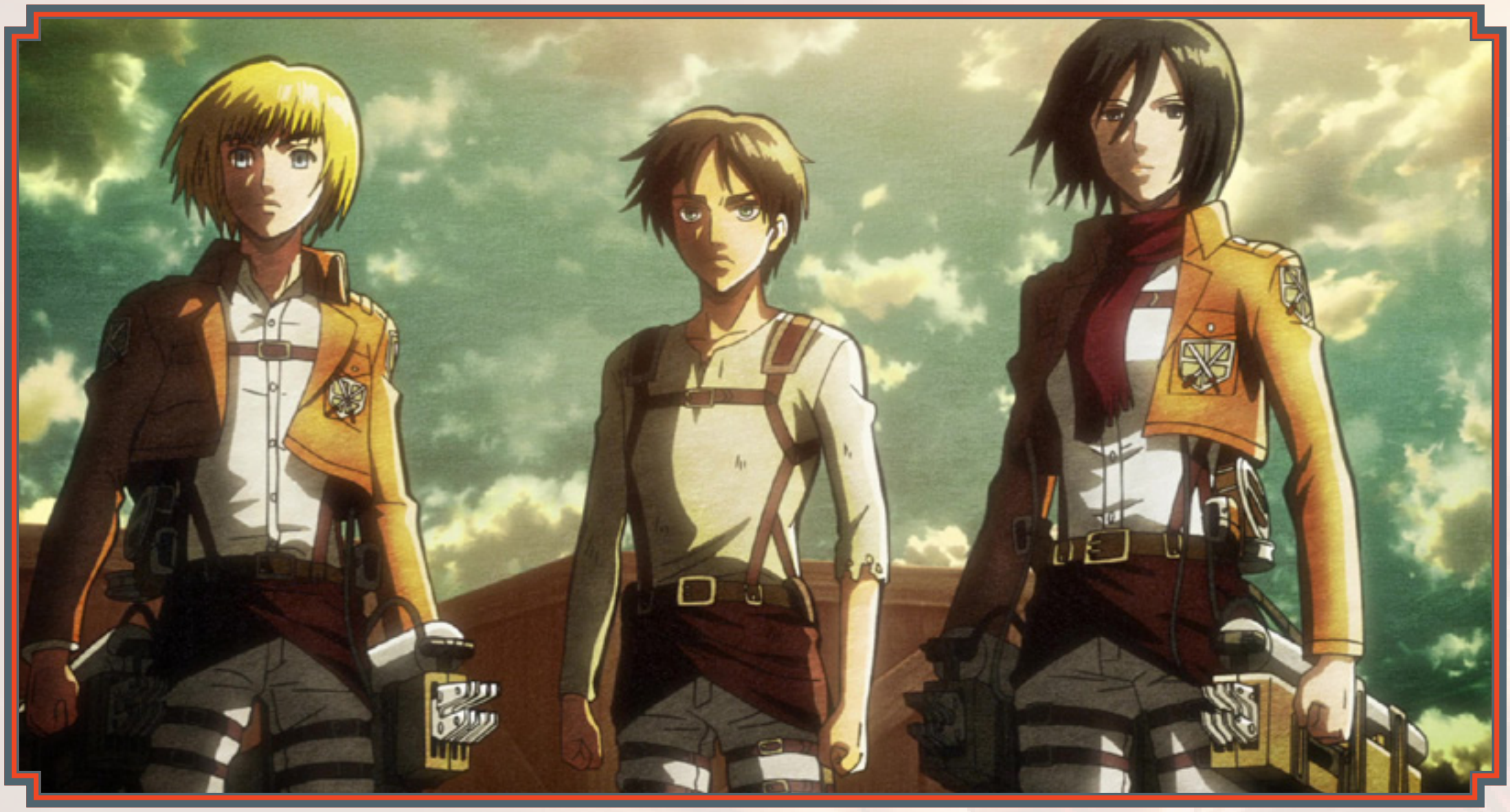
O grito em alemão e a postura militarista da primeira temporada são apenas alguns dos exemplos de como *Attack on Titan* se parece com a Alemanha nos anos 40. Além dessa questão estética, as temporadas mais recentes traçam paralelos nada sutis entre os descendentes de Ymir e o povo judeu.

O furor pró-militarista da primeira temporada é rapidamente mostrado como equivocado conforme a corrupção do exército e da nobreza se revela. Os descendentes de Ymir também são mostrados de forma positiva; num mundo tão cinzento quanto o de *Attack on Titan*, eles são o mais próximo de "heróis" que existe.

Ainda assim, é importante ressaltar que o Esquadrão de Reconhecimento não é nazista e que nem o anime nem a *Dragão Brasil* compactuam com qualquer forma de preconceito. Para evitar qualquer desconforto durante o jogo, recomendamos que converse com seus jogadores e estabeleça limites claros, para que todos possam se divertir atacando titãs à vontade.

Annie Leonhart 23N

Uma das guerreiras enviadas por Marley para tentar levar o titã fundador, Annie se infiltrou entre os recrutas para tentar alcançar seus objetivos. Ela foi a primeira a ser desmascarada, sendo derrotada por Eren. Para evitar



interrogatório, entrou em animação suspensa através da habilidade de endurecimento dos titãs.

Annie é pragmática, compenetrada e leal. Ela permanece em animação suspensa no quartel-general do exército, mas caso saia desse estado pode ser uma oponente inesperada e feroz para os personagens dos jogadores.

F3, H5, R3, A4, PdF1; 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Especialidades (Acrobacia, Cavalgar, Primeiros Socorros), Poder dos Titãs (Endurecimento), Técnica de Luta (Bloqueio, Chute Baixo, Golpe de Judô, Montada).

Desvantagens: Má Fama, Procurado.

Armin Arlet 21N

Desde pequeno, os sonhos de Armin o colocavam em encrenca. Sua vontade de conhecer o mundo externo e sua quase obsessão por livros o faziam ser visto como esquisito, um alvo fácil para que meninos maiores descontassem suas frustrações. Seus amigos Eren e Mikasa o ajudaram nessa época. Quando os titãs destruíram seu lar, Armin se juntou a eles no exército. Apesar de não ter toda a proeza física de seus companheiros, Armin tem uma mente tão afiada que é considerada um dos maiores trunfos do Esquadrão de Reconhecimento.

F1, H3, R2, A2, PdF1; 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Especialidades (Acrobacia, Cavalgar, Primeiros Socorros), Genialidade, Investigação, Memória Expandida, Patrono (Exército), Poder dos Titãs.

Eren Yeager 25N

Antes dos titãs destruírem sua casa e matarem sua mãe, Eren já os odiava. Após esse evento, o ódio se tornou a força motriz por trás de cada um dos seus atos. Eren descobriu por acidente que seu pai havia tramado para lhe conceder o poder dos titãs. O impulsivo rapaz ainda está aprendendo os limites do seu poder. Quando mais descobre, mais tem dúvidas do que deve fazer, mas nunca deixa de seguir em frente.

F3, H4, R4, A3, PdF1; 20 PVs, 30 PMs

Vantagens: Aliado (Mikasa), Especialidades (Acro-

bacia, Cavalgar, Primeiros Socorros), Energia Extra 2, Patrono (Exército), Poder dos Titãs (Endurecimento), Pontos de Magia Extras.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Procurado.

Hange Zoë 18N

A vida dentro do Esquadrão de Reconhecimento é dura. A taxa de mortalidade é alta, o perigo é estratosférico e os benefícios não são tão grandes assim. Isso garante que pessoas como Hange acabem na tropa — párias que não se encaixariam em outro lugar. Obcecada com os segredos que regem os titãs, Hange os estuda com furor incomum. Por vezes isso faz parecer que ela tem algum parafuso a menos, mas poucas pessoas são tão devotadas à causa da humanidade quanto ela.

F2, H3, R3, A2, PdF2; 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Especialidades (Acrobacia, Cavalgar, Primeiros Socorros), Ciência, Genialidade, Máquinas, Patrono (Exército), Perito (Máquinas).

Desvantagens: Devoção (descobrir mais sobre os titãs)

Levi Ackerman 38N

Conhecido como o "maior soldado da humanidade", Levi é um combatente mortífero. É descendente de uma linhagem poderosa e uma das poucas pessoas capazes de derrotar titãs por conta própria. Com um ponto de vista pragmático, ele garante que o Esquadrão de Reconhecimento funcione e não tem nenhum pudor em ser desagradável durante o processo.

F5, H6, R6, A5, PdF4; 30 PVs, 30 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Dano Gigante), Ataque Múltiplo, Boa Fama, Especialidades (Acrobacia, Cavalgar, Primeiros Socorros), Linhagem Ackerman, Técnica de Luta (Ataque Debilitante, Ataque Preciso, Ataque Violento, Bloqueio, Chute Baixo, Duas Lâminas, Feitos Atléticos, Voadora), Patrono (Exército).

Mikasa Ackerman 25N

Existem pouquíssimos descendentes de orientais dentro das muralhas. Isso faz com que alguns homens fetichizem mulheres dessa ascendência. A mãe de Mikasa faleceu por causa disso. Porém, essa situação despertou nela outra herança rara, sua linhagem guerreira. Acolhida pela família de Eren, Mikasa o protege com unhas e dentes. Normalmente fria e ponderada, ela perde completamente o controle quando ele está em perigo. Ainda assim, é considerada um ás na manga do Reconhecimento, sendo mais valiosa que cem soldados.

F4, H5, R4, A4, PdF2; 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Especialidades (Acrobacia, Cavalgar, Primeiros Socorros), Linhagem Ackerman, Técnica de Luta (Ataque Preciso, Bloqueio, Duas Lâminas, Feitos Atléticos), Patrono (Exército).

Desvantagens: Protegido Indefeso (Eren).

Reiner Braun 23N

Um dos guerreiros de Marley infiltrados dentro das muralhas, Reiner se encaixou bem no papel de soldado e criou afeição por suas vítimas futuras. Às vezes esses sentimentos de dúvida o confundem, prejudicando seu julgamento. Seu titã é o encouraçado e Reiner é extremamente habilidoso no uso de suas habilidades.

F4, H4, R4, A4, PdF1; 20 PVs, 40 PMs

Vantagens: Energia Extra I, Especialidades (Acrobacia, Cavalgar, Primeiros Socorros), Poder dos Titãs (Endurecimento II), Pontos de Magia Extras x2.

Desvantagens: Assombrado, Má Fama, Procurado.

O povo de Ymir

A verdadeira origem dos titãs é ainda mais assustadora que os próprios monstros. Acredita-se que a raça denominada Povo de Ymir seja descendente de Ymir Fritz, a primeira humana a adquirir o Poder dos Titãs há mais de 1.800 anos. Após a morte de Ymir, seus sucessores conquistaram a antiga nação de Marley usando os poderes dos Nove Titãs, e estabeleceram o Império Eldiano, dominando o continente oriental por vários séculos.

O domínio do Império Eldiano durou até o final da Grande Guerra dos Titãs, que resultou na reestruturação de Marley como uma nação e a transferência da capital de Eldia para a Ilha Paradis que, isolada do continente, serviria como prisão para o Povo de Ymir. A terra que circunda a

nova capital foi cercada pelas três muralhas concêntricas erguidas pelos poderes do Titã Fundador. No continente, Marley reuniu os eldianos e colocou-os em zonas de internamento, como a zona de Liberio onde nasceu o pai de Eren. Na ilha, os súditos de Ymir, aqueles com os poderes de se transformar em um dos Nove Titãs, tiveram suas memórias do mundo fora dos muros apagadas pelo Titã Fundador, mas os eldianos de outras raças não foram afetados.

A família real de Marley concedeu títulos de nobreza em troca do silêncio desses eldianos, e perseguiu os clãs dissidentes, como foi o caso da linhagem Ackermann.

Os titãs

As criaturas que oprimem a humanidade conhecidos coletivamente como titãs. Eles têm aparência humanoide, com feições desproporcionais e exageradas. Não se reproduzem e não possuem traços diferentes por gênero.

Quando deixados por conta própria, as criaturas vagam sem rumo e atacam humanos para devorá-los. Porém, não retiram nenhuma subsistência desse ato, já que absorvem dos sol toda a energia que precisam para funcionar. Após devorar um humano, eles vomitam os restos envoltos numa substância cristalina, um estágio primitivo da habilidade de endurecer.

Enfrentar os titãs é extremamente difícil. Seus corpos se regeneram rapidamente e são extremamente resistentes, praticamente imunes a armas tradicionais. Sua real fraqueza é um ponto vulnerável na nuca. Caso atacados ali, podem ser derrotados de uma vez por todas.

Enfrentando titãs

Os titãs são criaturas em escala Sugoi, enquanto toda a humanidade permanece em escala Ningen. Porém, um oponente que conheça o Ponto Fraco deles e tenha como alcançar seu pescoço pode fazer um teste de Acrobacia Médio como um movimento. Caso tenha sucesso e ataque o titã na mesma rodada, seu dano é causado na escala Sugoi.

Titãs

F2-4, H2-3, R1-3, A2-4, PdF0-1; 5-15 PVs, 5-15 PMs

Vantagens: Regeneração.

Desvantagens: Inculto, Maldição (ativos somente durante o dia), Modelo Especial, Monstruoso, Ponto Fraco.

Titãs inteligentes

O surgimento de titãs inteligentes mudou toda a dinâmica do povo dentro das muralhas. Foi um ataque deles que abriu o buraco no muralha, responsável pelo fim da paz de um século.

Poder dos Titãs (5 pontos)

Você pode gastar 10 PMs e uma ação para se transformar no seu titã, subindo para a escala Sugoi. A transformação não pode ser realizada se você tiver feito um Teste de Morte na mesma cena, exceto em casos de grande esforço, com o uso de 1 PE. A transformação normalmente dura uma cena; mais tempo que isso e você pode ser absorvido, se tornando um titã sem mente.

Você regenera 1 PV por rodada na forma de titã e 1 PV por minuto na forma humana. É possível, com a prática, evitar toda sorte de ferimentos na forma de titã. Quando fizer um Teste de Morte na forma de titã, você pode gastar 5 PM para tentar de novo.

A partir do momento que adquire essa vantagem, você tem apenas mais 13 anos de vida. Além dessa vantagem, existem habilidades adicionais que podem ser dominadas pelos nove titãs. Elas podem ser adquiridas com pontos de experiência, conforme o personagem às dominar, ou administradas por soros possuídos pela família real.

Endurecimento (20 PEs): Permite criar uma substância rochosa na pele, podendo ser usada para absorver impactos ou aprimorar ataques. Em ambos os casos, custa 2 PM por F+2 ou A+2 para um ataque ou ação. Caso usado por alguns minutos, consumindo 20 PMs, pode deixar para trás construtos elaborados. A cada 10 PEs investidos no poder, o bônus aumenta em +1 e o custo em PMs também, da mesma forma que Ataque Especial. Esse poder é inato para o titã encouraçado.

Grito (20 PEs): Permite ao titã liberar um urro primal como um ação, ao custo de 5 PMs ou mais. Isso atrai 1d titãs sem mente para cada 5 PMs gastos. Caso seja da linhagem da família real (ou caso o poder seja invocado tocando um titã com sangue da família real), os titãs o ig-

noram. Caso contrário, eles tentam devorá-lo. Esse poder é inato para o titã fundador.

Memória (10 PEs): Permite acessar a memória genética dos filhos de Ymir, revendo o que outros portadores do poder dos titãs vivenciaram e o que sabiam. Isso é equivalente a Memória Expandida, mas só pode ser usada de forma deliberada com muita concentração, o que leva algumas horas. Um membro da família real que domine essa habilidade junto do grito pode alterar as memórias de todos aqueles que ouvirem seu grito, o que pode abranger toda a área dentro das muralhas com o gasto de 100 PMs.

Linhagem Ackerman (2 pontos)

Uma linhagem raríssima que tem uma afinidade especial com o poder dos titãs. Os Ackerman não podem se transformar em titãs inteligentes, mas podem acessar as memórias de combate de qualquer um de seus antepassados. Eles já fazem isso naturalmente, recebendo H+1 permanentemente. A qualquer momento em combate, podem usar uma manobra e 1 PM para lembrar de uma Técnica de Luta de um antepassado até o final do turno. Os livros ***Manual do Defensor***, ***Megacity***, ***Brigada Ligeira Estelar*** e ***Tormenta Alpha*** contam com opções de Técnica de Luta.

Os Ackerman também são imunes ao poder de alteração de memória dos demais titãs e podem comprar o modificador Dano Gigante (Manual do Defensor, página 22) para seus Ataques Especiais.

A campanha de *Attack on Titan*

Uma campanha de *Attack on Titan* provavelmente vai se concentrar nos jogadores como membros do exército, talvez do Reconhecimento, enquanto interagem com os titãs. A partir daí, elementos de intriga e mistério podem ser acrescentados aos poucos.

No anime, estes elementos vão aumentando o escopo das ações dos protagonistas gradualmente. Eles não apenas se tornam mais poderosos como também se tornam mais influentes. Um excelente ponto de partida é o treinamento.

Os jogadores podem começar com 5 pontos, se acostumando ao exército e à vida dentro das muralhas. Após algum tempo começam a entrar em contato direto com os titãs e seus segredos. Você pode usar os acontecimentos da série, alterá-los ligeiramente ou até aumentar o número de titãs nascidos de Ymir para ter mais poderes especiais.

Outra opção é incluir outras linhagens Ymir com poderes diferentes; afinal, se existem os Ackerman, podem haver outros. Isso é uma boa forma de incluir na mesa vantagens inicialmente proibidas para os jogadores.

Mesmo sem tocar na origem dos titãs, em Marley ou na família real, Attack on Titan apresenta um cenário muito rico para aventuras.

Titãs em outros sistemas

Uma alternativa interessante para aproveitar os titãs em sua campanha é inseri-los como monstros. Você pode ou não incluir Ymir e seus descendentes, mas as habilidades especiais e fraquezas específicas por si só já os tornam oponentes interessantes. Essa possibilidade já foi inclusive abordada oficialmente: o crossover *Attack on Avengers* é uma história gratuita de oito páginas que mostra como os Vingadores se saem contra os titãs.

As estatísticas abaixo são para um titã de cerca de seis metros, "mediana" para seus padrões. Você pode ajustá-las para baixo ou para cima de acordo com sua estatura.

Mutantes & Malfeitores — NP 8

For 10, Vig 10, Agi 0, Des 0, Lut 0, Int -4, Pro 2, Pre 0

Vantagens: Ataque Corpo-a-Corpo 6. **Perícias:** Atletismo (8) +18, Furtividade (4) +0, Intimidação (10) +14, Percepção (8) +10.

Poderes:

Crescimento 8, Imunidade 16 (efeitos de emoção, envelhecimento, suporte vital), Regeneração 10, Resistência Impenetrável 10, Velocidade 1.

Ataque: Iniciativa +0, ataque desarmado +6 corpo-a-corpo, dano 10.

Defesa: Esquiva +6, Fortitude +10, Aparar +6, Resistência +10, Vontade +10.

Complicações:

Fraqueza: Ataques contra a nuca são o ponto fraco do titã. Oponentes que conheçam o ponto fraco ignoram a Resistência Impenetrável do titã se ele estiver vulnerável.

Perda de Poder: Só permanece ativo durante o dia.

Total: Habilidades 4 + Vantagens 6 + Perícias 15 + Defesas 28 + Poderes 51 = 104.

Dungeons & Dragons

Gigante Enorme, caótico e mau.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 57 (6d12+24).

Deslocamento: 12 m.

For 22 (+6) Des 10 (+0) Con 18 (+4) Int 3 (-4) Sab 10 (+0) Car 10 (0).

Perícias: Intimidar +3, Percepção +3.

Resistências a Dano: contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos.

Imunidades a Condições: amedrontado, enfeitiçado, envenenado.

Sentidos: Percepção passiva 13.

Idiomas: nenhum.

Nível de Desafio: 6 (2300 EXP).

Assustador: o titã soma o dobro do seu modificador de proficiência em testes de Intimidar.

Regeneração: o titã regenera 10 pontos de vida no começo de sua rodada. Caso o dano tenha sido causado por um ataque à nuca, ele não regenera.

Nuca Vulnerável: um oponente que consiga alcançar a nuca do titã pode fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo com CD 15 para mirar nessa área. Nesse caso, ele ignora as resistências e a regeneração do titã.

Ações

Pancada: *Arma de Ataque Corpo a Corpo*: +9 para acertar, alcance 3m, um alvo. *Dano:* 27 (6d6+6) pontos de dano contundente.

Tormenta RPG

Monstro 9, Grande (alto), Caótico e Mau

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +9, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20 (+2 armadura natural)

Pontos de Vida: 99.

Resistências: Fort +11, Ref +9, Von -2, imunidade a fogo, redução de dano 10/mágica, imunidade a encantamentos e efeitos de ação mental, doenças e venenos.

Deslocamento: 12m

Ataques Corpo-a-corpo: mordida +15 (alcance 3m, 2d6+11) ou 2 pancadas +11 (alcance 3m, 1d6+11).

Habilidades: For 25, Des 16, Con 20, Int 6, Sab 4, Car 2.

Perícias: Intimidação +19

Talentos: Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Poderoso, Golpe Avassalador, Casca Grossa, Duro de matar, Fortitude Maior e Reflexos Rápidos

Agarrar Aprimorado: se o titã acertar um ataque com uma de suas armas naturais poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre.

Cura Acelerada: no início de cada turno, um titã recupera 10 pontos de vida. Caso o dano tenha sido causado por um ataque à nuca, ele não regenera.

Engolir: se o titã começar seu turno agarrando um personagem menor que ele, poderá realizar um teste de manobra contra este personagem como uma ação livre. Se for bem-sucedido, engolirá o personagem, causando o dano de sua mordida. Um personagem engolido sofre 4d6 de dano de esmagamento mais 4d6 de dano de fogo por rodada; e pode escapar causando 30 pontos de dano (incluindo a regeneração). Apenas armas de corte e perfuração podem ser usadas para escapar.

Nuca Vulnerável: um oponente pode fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo com CD 15 para alcançar a nuca do titã e fazer um ataque direto nessa área. Caso acerte, o ataque ignora as resistências e a regeneração do titã.

Presença Aterradora: a face e forma retorcidas do titã abalam até mesmo os mais corajosos. Qualquer personagem a 9m de um titã deve fazer um teste de Vontade (CD 14). Se falhar, ficará assustado. Um personagem bem-sucedido fica imune a esta habilidade por um dia.

THIAGO ROSA

FELIPE DELLA CORTE

DESCUBRA

COMO E QUANTO

PESQUISAR

PARA TORNAR

SUA HISTÓRIA

VEROSSÍMIL

PESQUISA NA MEDIDA

Nesta coluna costumamos falar de RPG e literatura fantástica. Além de nos levarem em narrativas empolgantes e nos apresentarem personagens incríveis, essas duas mídias têm uma grande vantagem: você pode inventar quase tudo.

Tanto em RPG quanto em literatura de fantasia, o criador (mestre, jogadores e escritor) é o rei. Você quer que exista um dragão de trezentos metros de comprimento cuspindo gelo? Pronto, ele surgiu. Quer um castelo com paredes de diamante e torres de osso? Lá está ele! Quer uma loja de itens mágicos em uma aldeia pastoril no meio do nada? Não precisa pedir duas vezes, você manda! Qualquer coisa pode acontecer nesses mundos de imaginação.

Mas... Será mesmo?

Embora seja verdade que qualquer coisa *pode* acontecer e tudo *pode* existir, precisamos pensar no que *deve* acontecer e existir para manter um sentido de verossimilhança na história e no cenário. Qualquer narrativa ou mundo fictício começa a desabar no instante em que o público percebe que nada faz sentido e questiona as premissas básicas.

A resposta padrão para tudo que é impossível no mundo real é "isso é magia" ou "isso é coisa dos deuses". Será que essa é uma boa resposta? E o que acontece quando alguém nota que magos e deuses têm poder extremo nesse mundo, já que tudo que você não quer explicar tem a ver com eles?

Só há uma maneira de evitar isso, caro leitor. É a temida e infame pesquisa.

A vida como ela é

Vamos começar do jeito tradicional: definindo *o que é* pesquisa para nós e *por que* ela é importante.

Pesquisa para um criador de histórias é bem diferente da pesquisa acadêmica ou do trabalho de um pesquisador real. Em resumo, para nós interessa *o que* as coisas são, enquanto que para um pesquisador acadêmico muitas vezes interessa bem mais *como* e *por que* elas são desse jeito. Sim, isso é uma simplificação do trabalho acadêmico, mas tenham paciência, estou tentando delimitar o tema! Um mestre ou escritor precisa pontuar a narrativa e o mundo com detalhes, fatos sobre os temas que está tentando abordar, mas não precisa saber o que isso significa num contexto maior.

Vamos a um exemplo. Digamos que você está planejando uma aventura em que a erupção de um vulcão que se pensava extinto desperta um dragão adormecido há séculos. Os personagens jogadores vão estar de passagem na cidade que fica perto do vulcão e precisarão defender os habitantes contra o monstro. Simples, não? Bem, você *pode* simplesmente descrever a erupção vulcânica como já foi retratada em vários filmes e séries — essencialmente lava sendo despejada montanha abaixo e pessoas correndo para fugir dela. Então surge o dragão e todos rolam iniciativa.

Mas será que uma erupção vulcânica é só isso? Eu mesmo não faço ideia de como seja a realidade desse evento, mas imagino que fumaça e cinzas sejam um fator importante, que todos tenham dificuldade de respirar, que o calor mesmo relativamente longe da lava seja extremo. Não sei a que distância a erupção é vista, quais são os primeiros sinais, se há tempo de fugir ou como descrever tudo isso. Não sei se há tremor de terra. Para falar a verdade, nem mesmo sei a que distância do vulcão poderia existir uma cidade! Minha única experiência com isso foi a cidade de Pompeia, que a meus olhos parecia bem longe do Vesúvio.

Para narrar uma erupção vulcânica mais interessante e verossímil, você precisa pesquisar tudo isso. Então pode introduzir na aventura sistemas para fadiga (por causa da fumaça), baixa visibilidade, diminuição do movimento por causa dos tremores... Mas não precisa pesquisar nada sobre as causas de uma erupção, a não ser talvez para situar sua cidade num lugar onde a existência de um vulcão fosse plausível.

Um pesquisador de vulcões precisa ir muito além. Na verdade, para um pesquisador provavelmente tudo que citei é trivial e desimportante. Um pesquisador está preocupado com as causas, os efeitos ecológicos de longo prazo e mais um monte de coisas que nem passam pela minha cabeça. O que para um acadêmico são curiosidades para um criador de histórias vale ouro.

Certo, mas por que toda essa trabalheira?

Pegando emprestado parte do tema da coluna passada (sobre descrições), vamos lembrar que o público está acostumado a coisas cotidianas. E nosso cotidiano (felizmente) costuma ser seguro, previsível, estável e conveniente. Quando imaginamos um personagem correndo, logo pensamos em ruas planas e calçadas, com condições ideais. Mas, para usar a erupção como exemplo, para descrever um personagem fugindo do desastre precisaríamos levar em conta o tremor de terra, a fumaça, a falta de fôlego, a baixa visibilidade, o pânico geral... Para transformar uma cena desinteressante e genérica em algo marcante, precisamos saber *o que* descrever, e aí entra a pesquisa.

Além disso, um pouco de pesquisa evita problemas comuns em narrativas, principalmente de RPG. Mais uma vez, a não ser que algo seja dito em contrário, nossa tendência é trazer tudo para nossa própria realidade. Assim, numa visita a uma aldeia medieval, todas as lojas estão bem supridas de produtos nas prateleiras, com uma grande variedade à disposição do consumidor. O mestre logo se vê de mãos atadas para impor qualquer tipo de dificuldade baseada em escassez, a não ser que as aventuras sempre se passem longe de aldeias. Pior: se a missão do grupo é salvar a aldeia, eles podem começar a questionar por que os mercadores simplesmente não dão os itens e equipamentos de que eles precisam, já que estariam assim garantindo a própria sobrevivência!

Um pouco de pesquisa sobre a sociedade medieval pode revelar que lojas desse tipo não eram nada comuns na maior parte dos lugares e períodos. Fazendo uma simplificação grosseira, muitas vezes estamos retratando um sistema capitalista num mundo pseudofeudal, e isso simplesmente não faz sentido. Relações econômicas e de sobrevivência na Idade Média eram bem diferentes de hoje em dia. Tudo vai se encaixar no momento em que o mestre ou escritor souber um pouco mais sobre o que está falando.

O diabo mora nos detalhes

Certo, já sabemos por que pesquisar. Mas como? E o que, exatamente, vamos pesquisar?

O primeiro passo é reconhecer que a pesquisa pode ser a maior inimiga da criação. Pesquisa é, por definição, um poço sem fundo — nem mesmo o maior especialista do mundo conhece tudo sobre seu tema. Talvez não conheça nem 10%! E isso é natural. Assim, não adianta tentar exaurir o assunto: você só estará achando desculpas para nunca começar a escrever ou mestrar. E todos sabemos que procrastinação é uma das grandes armadilhas dos criadores de histórias...

Tanto o *como* quanto o *por que* dependem do peso do elemento a ser pesquisado e do quanto da história gira em torno dele. Em *O Código Élfico*, a personagem principal visita um manicômio judiciário. Eu não fazia a menor ideia de como eram as condições ou o cotidiano nesses lugares. Caso simplesmente usasse o "senso comum" que absorvi através da cultura pop, faria algo como o Asilo Arkham. Mas o Asilo Arkham não faz sentido no contexto do Brasil ou fora do universo das histórias do Batman. Assim, li dois livros que descreviam esse manicômios em nosso país, assisti a algumas reportagens e pedi para que um amigo que trabalha na área arranjasse uma visita presencial. No entanto, meu editor me aconselhou a puxar o freio de mão e não fazer a visita. A razão era simples: o manicômio só aparecia em um capítulo e a história do livro não se prestava para retratar toda a realidade terrível que eu veria lá. Eu poderia fazer a visita por motivos pessoais, para entender o drama de pessoas nessas situação, mas seria inútil para a história. Na verdade, mesmo ler dois livros pode ter sido demais para algo que só teria importância em um capítulo. Eu só precisava do cotidiano e da estrutura, pois não havia lugar no romance para toda uma denúncia desse sistema.

Caso o elemento que você vai pesquisar seja algo pontual (que só vai aparecer em um capítulo ou uma aventura) ou um detalhe de cenário (algo que só serve para ilustrar a situação em que os personagens estão envolvidos), o melhor é se ater aos pontos físicos e concretos. Assista a um ou dois documentários, leia alguns artigos. Às vezes até uma página da Wikipedia ajuda bastante. O que você quer é dar detalhes suficientes para marcar seu elemento como diferente da percepção comum sobre ele. Exemplos: se os personagens passam por uma fazenda, pesquise sobre o dia a dia de um fazendeiro — acordar antes do nascer do sol, ordenhar as vacas antes que elas comecem a reclamar, comer essencialmente o que é produzido naquele pedaço de terra... Se um bandido em fuga vai se esconder num curtume, pesquise sobre o cheiro repulsivo, quantas salas há nesse tipo de prédio, se há um segundo ou terceiro andares... Coisas simples, todas relacionadas diretamente à trama.

Um truque que costuma funcionar bem é mencionar a percepção "hollywoodiana" ou pasteurizada do elemento em questão e então confrontá-la com a realidade. Histórias de guerra fazem isso o tempo todo ao evocar o suposto heroísmo do combate e deixar que os personagens descubram que não há nenhum glamour, só sofrimento. Na verdade, isso já é tão comum que o escritor Garth Ennis inverte o clichê, mostrando seus personagens militares se divertindo com a camaradagem dentro dos batalhões, apesar de "a guerra ser o inferno". A intenção é situar o público e mostrar como seu elemento se destaca da vida normal a que todos estamos acostumados.

Tese de doutorado em RPG

Tudo muda de figura quando você vai lidar com um elemento principal ou com o contexto geral da história. Por exemplo, se o protagonista é um arqueiro, você *precisa* conhecer sobre a vida dos arqueiros. Não adianta reproduzir clichês sobre arqueiros ágeis e esguios, o público logo vai

reconhecer isso como algo falso e repetido à exaustão. Você precisará saber quais deles têm enorme força no tronco e nos braços, deverá entender como eles cuidam dos arcos, quantas cordas e flechas carregam, quem fabrica as flechas, como as pontas são forjadas... Mais do que isso, deverá entender como era a vida de um arqueiro. Seus braços doíam? Os dedos ficavam calejados? Ele aprendia no exército, com sua família ou com um mestre, como se fosse artesão de uma guilda? Um arqueiro podia, digamos, ter algum ferimento na perna que o fizesse mancar? Havia alguma rivalidade com outros tipos de soldados/guerreiros? É claro que, a menos que esteja lidando com um contexto histórico do mundo real, você não precisa se apegar a tudo isso, mas deve conhecer para escolher o que descartar e o que retratar na história. Caso seu personagem seja um arqueiro num mundo de fantasia, provavelmente é uma boa ideia misturar elementos de arqueiros de várias culturas do mundo real, como os ingleses e os mongóis.

Da mesma forma, se a sua história inteira se passa numa metrópole medieval, pesquise sobre como era viver num lugar assim. Não pense na cidade em que você vive e só substitua os bares por tavernas e as oficinas mecânicas por estábulos. Existia um prefeito? Ele era nobre? Existia um castelo? Qual era a relação entre os habitantes do castelo e os moradores da cidade? Como as pessoas se locomoviam? Havia algum tipo de polícia? E bombeiros? Caso contrário, quem fazia esse serviço? Se alguém tinha que ir até o outro lado da cidade, quanto tempo isso demorava? Qual a largura das ruas? Qual o cheiro? Quais os sons?

Se, no caso de um elemento pontual, só precisávamos de alguns detalhes para situar o público, no caso de um contexto geral precisamos de *muitos* detalhes, que serão expostos de tempos em tempos. Você vai descrever os calos do arqueiro quando ele toca no rosto de uma criança e ela chora pela aspereza dos dedos. Vai citar a demora para atravessar uma cidade de ruas estreitas quando os personagens tiverem algo urgente para fazer do outro lado. Tudo isso vai tornar os personagens e lugares reais na cabeça do público, pouco a pouco.

Vamos então ao *como* pesquisar. Mais uma vez, nosso trabalho aqui é radicalmente diferente do trabalho de um acadêmico. "Pesquisar" é o termo usado para ambos, mas são duas atividades distintas.

O primeiro passo na pesquisa de contexto geral é justamente... entender o contexto geral. Pode parecer redundante, mas o que eu quero dizer é que, mesmo que você vá usar detalhes o tempo todo, não adianta partir dos detalhes. Entenda sobre o que você está falando. O que significava ser um arqueiro? A resposta vai ser muito diferente na Inglaterra e na Mongólia. Por que arqueiros surgiram nesses lugares? Por que não soldados de outros tipos? Como eles surgiram? Quando desapareceram? Qual foi sua importância histórica?

Vamos falar de algo que não seja referente a períodos históricos. Vamos voltar ao nosso vulcão. Digamos que você não queira só fazer uma aventura durante a erupção de um vulcão. Digamos que sua narrativa é uma longa saga que passa por múltiplas gerações de uma mesma comunidade vivendo aos pés de um vulcão, e que periodicamente tem de lidar com as erupções e o despertar do dragão. Depois de responder às perguntas ficcionais (por que a comunidade continua lá, etc.), você vai precisar conhecer um pouco sobre vulcões. Com que periodicidade um vulcão entra em erupção? Depois de quanto tempo pode se formar uma nova comunidade no local? Existe alguma causa visível para a erupção? Como fica o ar e o solo uma semana, um mês, um ano, dez anos depois da erupção? Que tamanho de vulcão gera o tipo de erupção que você quer? Estou fazendo muitas perguntas que podem ser idiotas. Esta é a questão: você nunca vai sequer saber *quais* perguntas fazer até que comece a estudar sobre o assunto.

Entender o contexto amplo não é difícil: há muitos documentários disponíveis de graça no YouTube sobre os mais diversos assuntos. Além disso, livros sempre vão ser fontes bem completas de informação. A parte mais complicada começa quando você sai do contexto amplo e entra de novo nos detalhes.

Ok, você já entende a importância dos arqueiros na história militar da Inglaterra e da Mongólia. Mas como eram os sapatos dos arqueiros nesses dois lugares? Já conhece tudo que um leigo pode conhecer sobre erupções vulcânicas. Mas como a dieta dos habitantes da comunidade próxima é afetada pelas plantações em solo vulcânico? Nenhuma história é feita só de pinceladas gerais, isso vai gerar um distanciamento do público. Você precisa fazer com que eles se sintam *dentro* da narrativa.

Para tudo que depende de história real, procure livros e documentários com títulos como "história popular", "história privada", etc. Costumam ser obras que lidam com o dia a dia, cheias de curiosidades sobre o período ou o tipo de pessoa em questão. Mesmo para outros tipos de elementos (como nosso vulcão), procure relatos sobre a vida de pessoas que lidaram com isso. Se eu quisesse escrever sobre um vulcão, leria sobre Pompeia, por exemplo. Uma ótima fonte de detalhes cotidianos são livros para crianças. Você dificilmente vai achar descrições das batalhas de César num livro infantil sobre Roma, mas pode achar uma descrição do molho de peixe em decomposição que os romanos colocavam em tudo. Detalhes domésticos aproximam as informações das crianças e também vão aproximar sua narrativa do público.

Você pode recorrer a obras ficcionais — mas nesse caso procure ler várias e comparar as informações. As mais úteis são aquelas que explicam em algum apêndice o que é real e o que foi inventado. Os autores *vão* distorcer alguma coisa, então tente não usar as mesmas distorções que seu autor favorito. Escolha suas próprias distorções! Se você vai situar sua história na Escócia antiga e só usar *Coração Valente* como referência, seus escoceses estarão usando kilt alguns séculos antes de isso ter realmente acontecido!

Para os elementos mais importantes da narrativa, faça pelo menos uma tentativa de ter acesso aos meios tradicionais de aprendizado. Isso significa aulas ou consultores. Existem algumas aulas de universidades renomadas no YouTube. Não há nenhuma garantia de que você vai encontrar o tema de que precisa, mas pode tentar. Se você ainda está na faculdade, pode pedir para assistir a alguma aula relevante como ouvinte. Muitos professores não se importam com isso se você ficar quieto num canto. Se você tiver acesso a alguém com conhecimento sólido sobre o assunto, ainda melhor. Pode infernizar a vida do cidadão (com consentimento dele, é claro) e fazer perguntas sempre que precisar. Durante a escrita de ***A Flecha de Fogo*** eu recorri ao físico **Caio Gomes** para alguns detalhes muito importantes. Assisti a documentários, li artigos, mas o que fez a diferença foi ter a ajuda de alguém com a formação de que eu precisava!

De qualquer forma, para os temas amplos você não pode ter preguiça ou timidez. O conhecimento não vai chegar à sua cabeça sem que você precise se esforçar ou fazer contatos! No caso de escritores, aproveite: muitas pessoas adoram se sentir parte do processo de escrita.

Invente, tente

Já tocamos em um aspecto negativo da pesquisa: a tendência à procrastinação. Mas existem outros. Pesquisa não é um mar de rosas nem resolve todos os problemas — na verdade, muitas vezes ela pode atar suas mãos.

Embora pesquisa sirva para embasar mesmo elementos ficcionais e tornar tudo mais plausível, você *deve* inventar boa parte do cenário da sua narrativa, principalmente num mundo de fantasia. Vamos voltar ao caso do arqueiro. É ótima ideia entender bem arqueiros ingleses e mongóis, mas os arqueiros de seu mundo de fantasia não podem ser apenas uma junção desses dois tipos de guerreiros. A razão é simples: o público pode ler sobre a Inglaterra ou a Mongólia se quiser, então sua obra sempre vai parecer um pastiche

insatisfatório. Use o que você aprendeu como base para um elemento fantástico. Por exemplo, se você já sabe tudo sobre cordas de arcos na Inglaterra, faça com que seus arqueiros sejam obrigados a tecer as próprias cordas a partir de fios de teia das Aranhas de Aço que só vivem em florestas petrificadas. Aplique seu conhecimento para pensar em como o modo de disparar um arco seria diferente com esse detalhe fantástico. Se os arqueiros tecem as próprias cordas, o que isso nos diz sobre a tecelagem? Talvez os grandes tecelões sejam arqueiros velhos demais para a guerra e a confecção de tecidos seja um ofício considerado nobre, heroico e valente. Então pense no que isso nos diz sobre o cenário, sobre a relação da sociedade com suas roupas, etc.

Se você já se considera um expert sobre todas as causas de uma erupção vulcânica, pense no que significa o dragão adormecido. Talvez as causas de uma erupção (placas tectônicas? Lava? Eu realmente não faço *a menor ideia*) sejam os cadáveres de antigos deuses — os pais do dragão. Quando um sopro de vida surge nessas divindades mortas, o vulcão entra em erupção e o dragão acorda. Mas se há deuses mortos, o que isso diz sobre o mundo? Todos os deuses morreram? Ou só alguns? Quem os matou? E por que eles estão enterrados no mundo físico? Talvez outros desastres naturais (terremotos, furacões, tsunamis...) sejam causados por cadáveres de deuses e despertem outros dragões.

A ficcionalização do resultado da pesquisa é fundamental para que sua história não fique presa ao que já existe. Praticamente qualquer obra, por mais realista ou mundana que seja, distorce elementos pesquisados. Pergunte a qualquer policial o quanto sua rotina se parece com a de um policial de seriados. Da mesma forma, o trabalho de um escritor tem muito pouco a ver com a romantização apresentada em filmes (ou mesmo livros!). Até aulas de colégio são distorcidas para se encaixar na história. Independente da pesquisa, a narrativa vem em primeiro lugar.

A pesquisa também pode ser prejudicial quando você se apega a aspectos superficiais, principalmente no que diz respeito a pessoas. Por exemplo, em nosso mundo certas etnias sofrem e sofreram preconceito e injustiças históricas. Contudo, não há *nada* inerente a essas etnias que as obrigue a sofrer esse tipo de tratamento.

Na verdade, um estudo um pouco maior de história logo revela que elas já estiveram em posição de poder e foram responsáveis por grandes avanços e obras. Se você for retratar uma etnia que sofre injustiças em nosso mundo, não pense que é obrigado a reproduzir essas mesmas injustiças — mas isso é uma discussão muito maior, para pessoas muito mais qualificadas do que eu. Em todo caso, essa circunstância não é inerente.

Da mesma forma (indo para um tema mais leve), uma cidade perto de um vulcão não precisa ter aspecto romano, um arqueiro no modelo mongol não precisa invadir um grande império e um país que faz uma revolução antimonarquista não precisa falar francês. A não ser no caso da própria ficção histórica, o que importa na pesquisa é o que é profundo, não o que é superficial.

Um bom truque para evitar o aprisionamento pelo resultado da pesquisa é misturar dados reais, mitos antigos, mitos hollywoodianos e invenções da sua cabeça. Mitos hollywoodianos são os aspectos que eu considero mais chatos, mas também têm seu lugar.

Vamos a um exemplo! Nosso arqueiro vai ter toda uma vida baseada na sua pesquisa: vai cuidar de seu arco como um inglês, vai viver sobre o cavalo como um mongol. Contudo, para não se apegar muito ao realismo, você insere dois mitos antigos: arqueiros fantasmas surgem para defender as tropas do reino num momento de crise (como se acreditava que aconteceu na Inglaterra durante a Primeira Guerra Mundial) e os arqueiros não são completamente humanos, por sua ferocidade (como alguns europeus acreditavam sobre os mongóis). Também resolve inserir um mito moderno: os arqueiros não são uma força que vence pelos números e pela exaustão do inimigo, mas um grupo de *snipers*, atirando com a precisão de um Legolas. Esses arqueiros não atiram para cima e não atacam e fogem, mas dão poucos tiros certeiros na direção de um inimigo em particular. Por fim, sua própria invenção diz respeito às cordas feitas com teia de aranha e aos arqueiros veteranos trabalhando como tecelões.

Pronto! Ninguém vai pensar que você só copiou e colou um artlgo da Wikipedia, mas seu personagem passará a impressão de ser algo "real".

Vai cair na prova

Não rejeite a pesquisa pela dificuldade ou por simples medo. Todos nós somos extremamente ignorantes em tudo que não é nossa área de interesse específica — e isso é ótimo, porque nos dá oportunidade de aprender. Suas histórias terão mais peso, suas descrições serão mais plausíveis e, quando estiver numa festa, você sempre poderá impressionar as pessoas com seu conhecimento sobre vulcões!

LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 75

PROCURA-SE BONS HALFLINGS

O maior e mais famoso grupo de aventureiros composto apenas por halflings — conhecido em todo o Reinado como os Bons-Halflings — está recrutando novos membros para a proteção das fronteiras de seu reino. Obviamente, apenas halflings serão aceitos, ainda que membros de outras raças possam ser convidados a colaborar em caráter emergencial.

A urgência, como não poderia deixar de ser, é devido a animosidade crescente em todo o Reinado por conta das Guerras Artonianas. O grupo tomou para si a responsabilidade de proteger as Colinas. E Portsmouth aliando-se ao Triângulo Autocrático colocou todos os pequeninos em alerta.

Os Bons Halflings estão sediados em algum lugar secreto o suficiente em Hongari, mas muitos de seus filhos aventureiros estão espalhados por Arton. Mesmo que este chamado às armas seja ainda modesto, acredita-se que o número de pequeninos envolvidos nas batalhas aumente consideravelmente nos próximos meses.

Golem de vidro em Selentine

Nenhum lugar de Arton é tão famoso pela construção de golens — criaturas mágicas artificiais criadas por magos ou artífices — quanto Coridrian, em Wynlla. Porém, esta não é a única cidadeque se destaca neste quesito, pelo menos em relação ao inusitado.

Recentemente, um golem de vidro foi desenvolvido na vila de Selentine, próxima a Valkaria. A cidade é conhecida em todo o Reinado pela habilidade dos seus artesãos no trabalho com vidros e c ristais, capazes de criar praticamente todo tipo de objeto.

Dentre os mestres vidreiros da cidade, destaca-se Glassard, que teria a capacidade de forjar espadas de vidro que nunca quebram nem perde o fio. E apesar de ter escrito seu nome na história graças às armas magníficas que criou nas últimas décadas, Glassard queria testar ao máximo a sua capacidade.

O resultado é uma impressionante estátua de vidro transparente como cristal, com uma finíssima linha elemental percorrendo seu corpo translúcido.

Dotado de inteligência, a criatura está à serviço de seu criador, atuando como um guarda-costas. Rumores dizem que a criatura é inteligente e incapaz de mentir, mas ninguém conseguiu comprovação até agora.

Revoada de sprites em Sambúrdia

Milhares de sprites abandonaram repentinamente a Pondsmânia, em uma enorme revoada que se dirigiu até o reino de Sambúrdia. O evento durou algumas horas, em que as pequeninas fadas efetuaram manobras incríveis, em evoluções caóticas pelos céus, atraindo a curiosidade e gerando certo receio nos moradores da região — fazendeiros mais supersticiosos afirmam categoricamente que vasilhas de leite azedaram e que as crinas dos cavalos apareceram com nós depois do evento.

Assim como surgiu, a revoada se desfez, com cada uma das pequenas criaturas mágicas abandonando a coluna principal e partindo em todas as direções — muitas de volta para o Reino das Fadas, mas pelo menos um terço delas se dirigiram para outras regiões do Reinado.

Não se sabe exatamente o motivo do fenômeno. Há boatos de que se tratou de uma espécie incrível de reunião mágica, convocada por uma fada chamada Lenissin.

Supostamente, esta sprite seria serva direta da Rainha Thanthalla-Dhaedelin. Outros, mais pessimistas, creem que a revoada tenha alguma relação com a Rainha Negra, a versão distorcida nascida dos pesadelos de Thanthalla.

Batalha entre irmãos

Um conflito inesperado ocorreu durante mais uma das batalhas sangrentas que se espalharam pelo continente devido a Guerra Artoniana. Desta vez, em uma escaramuça entre tropas de Ahlen e Deheon, ao sul. Dois irmãos, ambos capitães de suas respectivas tropas, se encontraram em lados opostos da batalha.

Estamos falando do aggelus Ziliel, de Ahlen, e sua irmã Nadine, uma sulfure que serve ao reino-capital. O confronto terminou empatado, com os soldados recuando para seus reinos de origem. Nadine desceu o rio Nerull, enquanto Ziliel fez o caminho oposto, provavelmente se dirigindo até a região do Forte Jharydanshar.

Pouco se sabe sobre o papel de ambos na batalha, especialmente sobre Ziliel. Não apenas por apoiar Puristas — que claramente o veem como uma aberração — mas principalmente pela rivalidade que carrega em relação à irmã, Nadine. Acredita-se que exista alguma história não contada, envolvendo o passado de seus pais.

Emissários da Gazeta no fronte entraram em contato com a capitã Nadine, e ela aguarda reforços de aventureiros para uma nova investida. A maior dificuldade enfrentada pelas tropas é o estilo de batalha traiçoeiro dos ahlenienses. Em vez de uma batalha aberta como ocorreu em Yuden e Bielefeld, a maior parte dos confrontos se deu em emboscadas e armadilhas.

GOBLINS DE VALKARIA

CULINÁRIA FANTÁSTICA

Que espada mágica o quê, eu quero é um hambúrguer de Deheon e uma omelete monstruosa!

Ganso Afogado: o prato especial da anã Golinda

Imagine a cena: um grupo de aventureiros viajando pelos ermos. O sol se põe e chega a hora de montar acampamento. Foi um dia árduo — mais cedo, foram emboscados por servos do vilão. No dia seguinte, chegarão ao covil dele para a batalha final. Com isso em mente, o clérigo começa a curar os companheiros feridos. O mago estuda seu grimório, pensando em quais magias memorizar. O guerreiro se prepara para montar guarda, enquanto o ladino vasculha os arredores. Tudo muito bonito, mas...

Quem vai fazer a comida?

Em aventuras de RPG, normalmente focamos nos elementos heroicos, diretamente relacionados à ação. Armas, magias, estratégias de batalha. Elementos mundanos, como roupas e comida, somem no pano de fundo. Faz sentido: já temos que nos preocupar com o que vamos vestir e comer na vida real. No RPG queremos o extraordinário.

Mas... e se pudéssemos transformar esses elementos "mundanos" em fantásticos?

Comida para heróis

A seguir está um conjunto de regras para *pratos especiais* — refeições com efeito em jogo. Em resumo, cada prato é um item que pode ser consumido para fornecer um benefício. Bônus de alimentação duram um dia, e cada personagem só pode receber um bônus de alimentação por dia — nada de se empanturrar para acumular benefícios!*

Pratos especiais são preparados por cozinheiros habilidosos e usando os melhores ingredientes. Pratos comuns são muito mais baratos, mas não têm efeito em jogo. Isso é importante: nem todas as refeições de seu personagem terão um custo e um benefício atrelado.

Em outras palavras, você não precisa se preocupar com a alimentação cotidiana. Pensar nos efeitos de jogo (tanto os benefícios para o personagem quanto o custo) de cada comida ingerida seria maçante. Use essas regras apenas quando você realmente quiser uma vantagem e estiver disposto a pagar por ela. Refeições do dia a dia continuam sendo apenas "pano de fundo".

*Mas veja o talento Comilão, no fim da matéria...

Lista de pratos especiais

A seguir estão exemplos de pratos especiais no mundo de Arton. As regras fornecidas são para *Tormenta20*, mas é fácil adaptá-las para outros sistemas. Lembre-se que bônus de alimentação duram um dia, e cada personagem só pode receber um bônus de alimentação por dia.

Os preços listados são para uma porção individual do prato pronto. Obviamente, nem todos os pratos estarão disponíveis em toda taverna. O mestre pode se divertir construindo o cardápio de cada lugar!

Balinhas. Balas coloridas doces, *muito* doces. Arcanistas gostam — dizem que o açúcar feérico usado nas balinhas potencializa suas magias. Claro... Apesar do ceticismo dos outros, você recebe +2 em rolagens de dano de magias.

Batata valkariana. Batatas cortadas em tiras e mergulhadas em óleo fervente. Gordurentas e não muito nutritivas, são o tipo de prato que só é servido numa metrópole como Valkaria. Uma das poucas coisas em que clérigas de Lena e médicos de Salistick concordam é que as batatas trazem diversos malefícios à saúde. Apesar disso, o prato é quase unânime. Gostoso, deixa qualquer um empolgado para realizar façanhas. Você recebe +1d6 num único teste à sua escolha (ou até um dia se passar). Para não esquecer, deixe um d6 em cima da sua ficha. De preferência, amarelo.

Bolo de cenoura. Uma sobremesa simples, e que "faz bem para a vista", segundo anciões de todo o Reinado. Aparentemente, os anciões estão certos, pois o bolo de cenoura fornece +2 em testes de Percepção.

Bolo do Panteão. Uma sobremesa divina! Esse bolo de chocolate é preparado com os melhores ingredientes, por isso é caríssimo, servido apenas em banquetes reais — ou em tavernas que atendem aventureiros bem-sucedidos. Comer uma fatia de um bolo do Panteão torna mais fácil dar o melhor de si, seja desferindo um golpe especial, seja lançando uma magia. Seu custo para ativar habilidades e lançar magias diminui em 1 PM (mínimo 1 PM).

Churrasco. Um prato muito apreciado no Reinado — mas, por algum motivo, malvisto nas fronteiras do Império de Tauron. O verdadeiro churrasco, porém, é preparado apenas com carne dos rebanhos de gado de Namalkah. Pura proteína, deixa qualquer um mais forte. Você recebe +2 em rolagens de dano corpo a corpo.

Estrogonofe. Essa iguaria deliciosa foi inventada nas cortes de Yuden — as más línguas dizem que é uma das poucas coisas boas a sair daquele reino. Comer estrogonofe

Comprando pratos especiais

Item	Benefício	Preço
Prato do aventureiro	+1 na recuperação de PV	3 T$
Sopa de peixe	+1 na recuperação de PM	5 T$
Macarrão de Yuvalin	+5 PV temporários	5 T$
Feijoada	+10 PV temporários, –1,5m no deslocamento	5 T$
Omelete monstruosa	+10 PV temporários	30 T$
Gorad quente	+2 PM temporários	19 T$
Gorvelã	+5 PM temporários	42 T$
Salada de Salistick	+1,5m no deslocamento	4 T$
Batata valkariana	+1d6 em um teste	2 T$
Pizza	+1 em testes de resistência	5 T$
Torta de maça	Resistência a veneno 5	2 T$
Sushi	+2 em Diplomacia	5 T$
Pão de queijo	+2 em Fortitude	4 T$
Salada imperial	+2 em Iniciativa	8 T$
Sopa de cogumelos	+2 em Misticismo	4 T$
Bolo de cenoura	+2 em Percepção	4 T$
Estrogonofe	+2 em Vontade	8 T$
Hambúrguer de Deheon	+1 em Luta	9 T$
Salada élfica	+1 em Pontaria	2 T$
Churrasco	+2 em rolagens de dano corpo a corpo	22 T$
Sashimi	+2 em rolagens de dano à distância	22 T$
Balinhas	+2 em rolagens de dano de magias	32 T$
Bolo do Panteão	–1 PM para ativar habilidades (mínimo 1 PM)	70 T$

deixa você firme em suas convicções. Você recebe +2 em testes de Vontade.

Feijoada. Um prato feito com ingredientes simples, humildes até, mas muito energético. Infelizmente, não há como sair correndo após comer uma feijoada. Você recebe +10 PV temporários, mas seu deslocamento é reduzido em –1,5m (um quadrado).

Gorad quente. Gorad e leite, servidos quente. Não tem erro. O gorad ativa o cérebro, fornecendo +2 PM temporários.

Gorvelã. Gorad com avelã de Norba. Por conta dos ingredientes, é uma sobremesa cara, mas muitíssimo deliciosa. Fornece +5 PM temporários.

Hambúrguer de Deheon. Surgido no reino-capital há poucos anos, este prato rapidamente se alastrou pelo Reinado inteiro. Comer o hambúrguer de Deheon (dois hambúrgueres, alface, queijo, molho especial...) deixa você disposto, valente e um pouco brigão. Você recebe +1 em testes de Luta.

Macarrão de Yuvalin. Yuvalin é uma cidade mineradora em Zakharov, na fronteira com as Montanhas Uivantes. Seus habitantes criaram este prato extremamente energético (macarrão, bacon e creme de leite!) para encarar suas árduas jornadas de trabalho nas minas. O prato também é delicioso, então se espalhou por outras cidades e reinos. Você recebe +5 PV temporários.

Omelete monstruosa. A receita é simples — o segredo está nos ingredientes. Feita com ovos de monstros, esta omelete é extremamente nutritiva e, até onde se sabe, sem efeitos colaterais (médicos de Salistick não conseguem chegar num consenso se a omelete monstruosa faz mal a saúde). Você recebe +10 PV temporários.

Pão de queijo. Um bom pão de queijo deixa qualquer aventureiro nutrido e saudável. Você recebe +2 em testes de Fortitude.

Pizza. Um disco de massa coberto com molho de tomate e queijo, este prato foi criado por Guido Venusto, um nobre de Ahlen que queria ascender socialmente. Inepto nas artes da intriga, Venusto resolveu manipular a corte pela barriga. Funcionou — o prato foi um sucesso, e o nobre cozinheiro teve muita influência por anos. Certa noite, um espião conseguiu roubar a receita. O segredo da pizza se espalhou e, sem seu trunfo, Guido Venusto foi assassinado logo depois. Comer uma pizza deixa você pronto para encarar qualquer perigo: você recebe +1 em todos os testes de resistência.

Prato do aventureiro. Um cozido de galinha com legumes, esta é uma refeição simples, mas mantém qualquer um bem alimentado. Em sua próxima noite de sono, você aumenta a sua recuperação de pontos de vida em +1 por nível. Um personagem de 10º nível que coma um prato do aventureiro recupera 20 PV, em vez de apenas 10.

Salada de Salistick. Com folhas e carne de frango, esta salada foi criada no Reino dos Médicos, onde a saúde é uma grande preocupação. Uma alimentação leve, mas nutritiva, aumenta seu deslocamento em +1,5m (um quadrado).

Salada élfica. Esta salada vegetariana leva uma mistura de folhas, frutas e legumes. Segundo os relatos, a receita foi inventada no Império Élfico de Lenórienn e passada aos reinos humanos de Lamnor, quando os povos eram aliados. Felizmente, a salada se espalhou por Arton antes da queda do continente. Um prato leve e equilibrado, ajuda a dar disparos precisos. Fornece +1 em testes de Pontaria.

Salada imperial. Uma mistura de folhas com bacon e queijo, esta salada é leve, mas empolgante. Fornece +2 em testes de Iniciativa.

Sashimi. Uma iguaria da culinária tamuraniana, este prato consiste de peixes e frutos do mar fatiados em pequenos pedaços e servidos com um molho típico do Império de Jade. Uma refeição refinada, leve e equilibrada, fornece +2 em rolagens de dano à distância.

Sopa de cogumelos. Há algo nessa sopa que expande a percepção mística de seus comensais. Talvez as verduras? Talvez os legumes? Certamente não o cogumelo. Você recebe +2 em testes de Misticismo.

Sopa de peixe. Um cozido de peixe com verduras, é um prato simples e humilde, mas garante um descanso relaxante. Em sua próxima noite de sono, você aumenta a sua recuperação de pontos de mana em +1 por nível.

Sushi. Criado no Império de Jade, este prato consiste em pequenos pedaços de peixe em arroz grudadinho. Uma refeição elegante, deixa as pessoas dispostas a dialogar. Você recebe +2 em testes de Diplomacia.

Torta de maçã. Dizem que, após uma bruxa usar uma maçã envenenada para matar uma princesa, a Rainha das Fadas, Thanthalla-Dhaedelin, decretou que maçãs nunca mais fariam mal a ninguém. Se a lenda é verdade, ou se maçãs são simplesmente saudáveis, ninguém sabe dizer, mas comer este prato fornece resistência a veneno 5 (diminui todo o dano sofrido por venenos em 5).

Pão de torresmo: dizem que era a comida do Nada e do Vazio

A aventura da cozinha

Pratos especiais podem ser comprados em tavernas, mas também podem ser preparados pelos próprios personagens — e é aí que as coisas ficam divertidas.

Para preparar pratos especiais, um personagem de *Tormenta RPG/Tormenta20* precisa ser treinado em Ofício (culinária). Um personagem treinado sabe um número de receitas igual ao seu bônus de Inteligência (mínimo 1). É possível aprender novas receitas. Algumas bibliotecas possuem livros e pergaminhos com receitas; normalmente, cada receita é vendida por 50 T$. Alguns taverneiros podem ensinar o que sabem em troca de ouro ou serviços.

Note que em *Tormenta20*, um inventor pode escolher a habilidade Mestre Cuca, para dobrar os benefícios dos pratos feitos por ele.

Além da habilidade, você precisa dos ingredientes. Cada prato exige um número de ingredientes — normalmente, dois ou três. Alguns ingredientes são comuns e podem ser comprados em qualquer feira por poucas moedas. Outros, mais raros, podem ser encontrados apenas em bazares específicos ou nos ermos. Uma omelete monstruosa, por exemplo, é uma refeição muito apreciada por guerreiros, mas encontrar os ovos necessários para fazê-la não é tarefa fácil!

Preparar um prato leva em média uma hora e exige um teste, cuja dificuldade varia de acordo com a complexidade do prato (e o benefício fornecido por ele). Cada prato alimenta um grupo pequeno de pessoas, fornecendo o benefício para todas elas.

Todos os ingredientes são bastante amplos. Por exemplo, "grão" inclui arroz, feijão e outros, enquanto "legume" inclui batata, cenoura, etc. A página 44 traz uma lista de todos os ingredientes, junto de seu preço de compra. A seguir estão as descrições dos ingredientes especiais.

Açúcar das fadas. Pozinho prateado e muito doce, alguns dizem que é tirado de frutas que nascem apenas nas fronteiras da Pondsmânia. Já outros sustentam que ele cai do bater das asas de certas criaturas feéricas. Seja como for, é raro e caro.

Avelã de Norba. Um tipo específico de avelã, que apenas os esquilos amestrados de Norba — cidade da Liga Independente — conseguem encontrar.

Gorad. A iguaria doce fabricada na pequena província de Roddenphord, no Império de Tauron.

Molho tamuraniano. Um molho escuro, salgado e forte, fabricado apenas no Império de Jade (e no bairro de Nitamu-ra, em Valkaria). O segredo do molho nunca foi revelado a estrangeiros, motivo pelo qual ele é raro e caro.

Gorad: os magos dizem "Hmmm"

Ovo de monstro. Ovos de monstros, como trobos, ursos-coruja e outros.

Picanha. Um corte específico da carne do boi, cujo segredo é conhecido apenas em Namalkah.

Novos itens e talentos

A seguir estão dois novos itens e um novo talento para *Tormenta20*.

Bolsa de ingredientes

Uma bolsa de couro tratada com óleos alquímicos. Um personagem treinado em Ofício (culinária) sabe como usar a bolsa para acondicionar e conservar ingredientes. Ele pode carregar até 20 ingredientes na bolsa, mas só pode carregar uma bolsa por vez.

Preço. 30 T$.

Peso. 1 kg (vazia), 11 kg (cheia).

Kit de culinária

Uma caixa de madeira com panelas de ferro, pederneira (para fazer fogo) e alguns talheres. Um personagem sem este kit sofre penalidade de –5 nos testes de Ofício (culinária).

Preço. 10 T$.

Peso. 10 kg.

Novo talento: Comilão

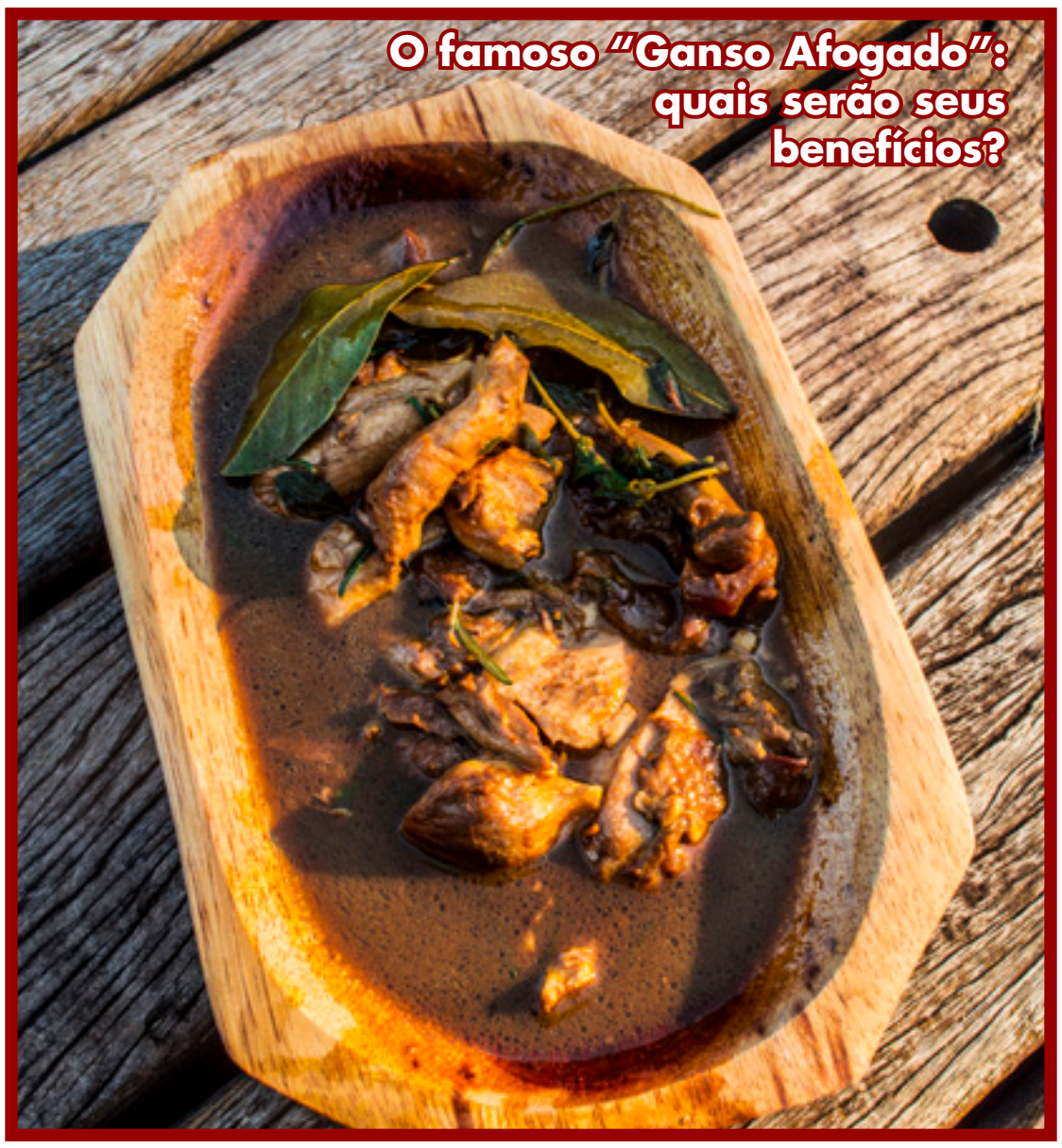
Você é um *gourmet*, alguém que aprecia a sutileza dos sabores, aromas e texturas das comidas. Ou, mais provávelmente, é um bárbaro glutão que devora tudo que vê pela frente.

Pré-requisitos. Constituição 13, treinado em Fortitude.

Benefício. Você recebe +3 PV. Além disso, pode comer dois pratos especiais por dia, e receber o benefício de ambos. Pratos iguais não se acumulam.

Fazendo pratos especiais

Item	Ingredientes	Custo dos ingredientes	CD do teste de Ofício
Prato do aventureiro	Ave, legume	5 T$	10
Sopa de peixe	Verdura, peixe	8 T$	10
Macarrão de Yuvalin	Farinha, leite, porco	8 T$	15
Feijoada	Fruta, grão, porco	9 T$	15
Omelete monstruosa	Ovo de monstro, óleo	51 T$	20
Gorad quente	Gorad, leite	31 T$	20
Gorvelã	Gorad, avelã de Norba	70 T$	25
Salada de Salistick	Ave, fruta, legume	7 T$	15
Batata valkariana	Óleo, legume	4 T$	15
Pizza	Farinha, fruta, queijo	9 T$	15
Torta de maça	Farinha, fruta	4 T$	15
Sushi	Grão, peixe	8 T$	15
Pão de queijo	Farinha, queijo	7 T$	15
Salada imperial	Porco, queijo, verdura	13 T$	15
Sopa de cogumelos	Cogumelo, legume, verdura	7 T$	15
Bolo de cenoura	Farinha, fruta, óleo	6 T$	15
Estrogonofe	Carne, cogumelo, leite	14 T$	15
Hambúrguer de Deheon	Carne, farinha, queijo	15 T$	15
Salada élfica	Fruta, legume, verdura	4 T$	15
Churrasco	Picanha, legume	36 T$	20
Sashimi	Peixe, molho tamuraniano	37 T$	20
Balinhas	Açúcar das fadas, fruta	53 T$	15
Bolo do Panteão	Açúcar das fadas, avelã de Norba, farinha, gorad	121 T$	30



Pratos em outros sistemas

Para usar essas regras em outros sistemas, o mestre precisa adaptar os benefícios de cada prato e definir a habilidade necessária para prepará-los. Por exemplo, em *3D&T*, um cozinheiro precisa ter a perícia Arte ou a especialização culinária. Já em *Dragon Age*, preparar pratos especiais exige o talento Cozinheiro, cujo pré-requisito é o foco Astúcia (Culinária). No nível Novato, o talento permite que você prepare pratos especiais. No nível Experiente, você se torna um *gourmet*, podendo receber o benefício de dois pratos diferentes por dia. Por fim, no nível Mestre, você se torna um mestre cuca: todos os benefícios dos pratos feitos por você são dobrados.

Seu próprio cardápio

Este artigo traz 23 pratos para suas aventuras, mas é possível criar muitos outros. As possibilidades são praticamente ilimitadas, e tanto o mestre quanto os jogadores podem se divertir criando suas próprias receitas.

Pratos criados pelo mestre podem ser comuns ou estar disponíveis apenas em certas tavernas ou reinos. Qual será o benefício do famoso "ganso afogado", o prato inventado pela anã Golinda, por exemplo? Naturalmente, pratos criados por jogadores devem ser aprovados pelo mestre.

A busca de certos ingredientes pode inclusive ser o gancho de muitas aventuras!

GUILHERME DEI SVALDI

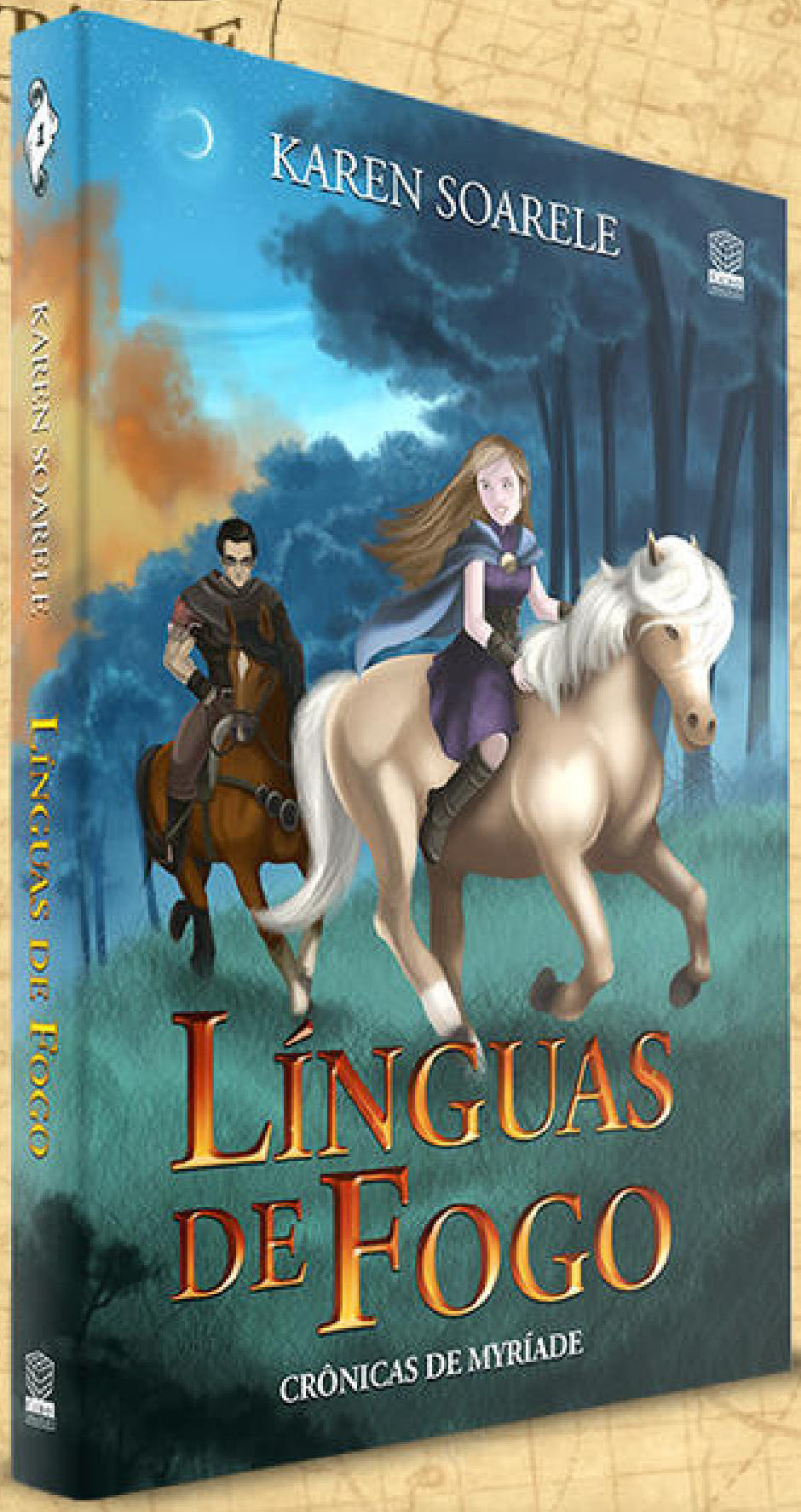
Fotos dos pratos cortesia do canal ***Cozinha dos Tronos***

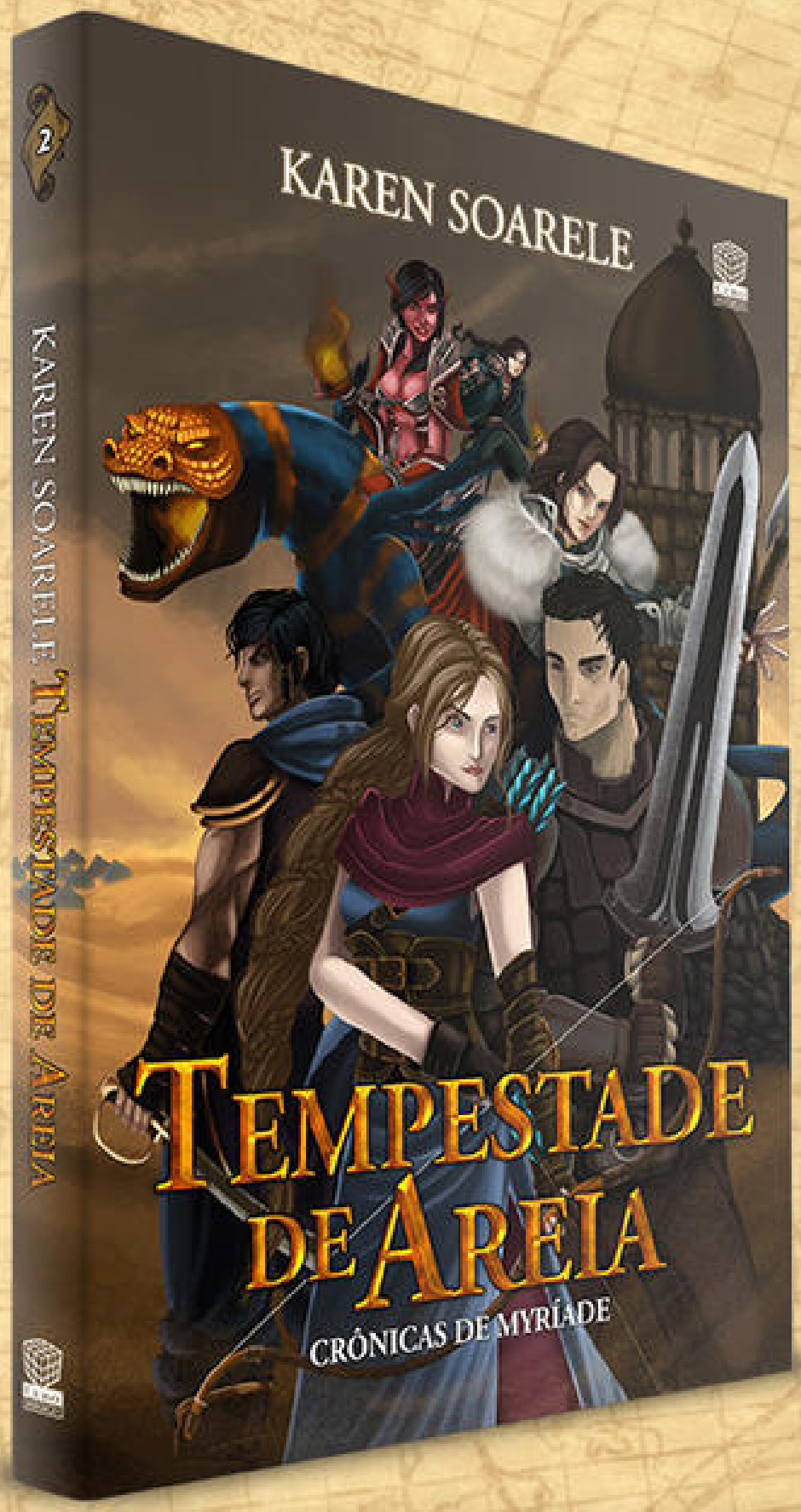
Lista de ingredientes

Ingredientes	Preço
Açúcar das fadas	50 T$
Ave	4 T$
Avelã de Norba	40 T$
Carne	8 T$
Cogumelo	5 T$
Farinha	1 T$
Fruta	3 T$
Gorad	30 T$
Grão	1 T$
Legume	1 T$
Leite	1 T$
Molho tamuraniano	30 T$
Óleo	3 T$
Ovo de monstro	50 T$
Peixe	7 T$
Picanha	35 T$
Porco	6 T$
Queijo	6 T$
Verdura	1 T$

DA AUTORA DE

A JOIA DA ALMA





Myríade é um mundo dividido em cinco reinos, cada qual regido por um deus e com seu conjunto de princípios. Quando diferentes pontos de vista entram em conflito, tem início a guerra que assola o continente. Em meio a combates sangrentos e eventos grandiosos, a jovem Aisling busca algo muito simples: o antídoto que salvará a vida de Dharon. Porém, o único local onde pode encontrar a cura está além da fronteira, em território inimigo. Da mesma autora de A Joia da Alma, a série Crônicas de Myríade traz uma aventura leve, em um universo cheio de magia.

Disponível no site da Jambô

O CÃO

por Leonel Caldela

arte por Ricardo Mango

Quando era jovem, eu tinha um cão.

Tinha vários, porque meu pai era o duque. Eu era o príncipe — ou na verdade não era, mas assim me chamavam em casa. Sei que todos ao meu redor desejariam ter uma vida como a minha e um cão como o meu, e que só a minha família, dentre todas as que conhecíamos, era tão afortunada. Eu agradecia todos os dias por aquela sorte, de ter um pai duque e de ter vários cães, e em especial o meu cão, que era o melhor de todos.

Não lembro de quando ganhei-o. Deve ser um momento bem marcante, mas eu era muito novo. Acho que seria impossível lembrar. De qualquer forma, talvez ninguém realmente lembre do momento em que conheceu seu melhor amigo, talvez seja uma dessas coisas que apenas acontecem. Meu cão sempre fez parte da minha vida, nossa amizade é algo sem começo e sem fim.

Meu pai lembra, é claro. Não sei quantos anos eu tinha. Às vezes, ele dizia três, outras vezes quatro, minha mãe insistia em outra data e eles discutiam. Mas não importa. Segundo meu pai, ganhei o cão e botei as mãos espalmadas nas bochechas, atônito de felicidade. Um garoto tão pequeno não consegue lidar com um sentimento daquela força, e fiquei paralisado.

— Qual vai ser o nome dele? — disse meu pai.

— Não deixe o menino botar o nome — minha mãe cortou. — Ele é muito novo. Escolherá algo bobo, e depois vai se arrepender.

Concordaram que os dois deviam batizar o cão, e isso foi divertido, ambos sugerindo nomes, rindo e trocando pequenas implicâncias. Mas eu estava alheio. Ignorava-os, tinha os olhos vidrados no animal, minha boca meio aberta. Estiquei um dedo e toquei no nariz dele, com reverência. Era uma criatura linda, mesmo naquela época, e mesmo tão novo eu podia notar. Naquele primeiro momento, eu tomava cuidado. Não me jogava e abraçava-o, como fiz mais tarde, nem queria brincar logo em seguida. Eu fora tomado pelo amor, um amor novo, que eu nunca conhecera, e temia quebrar o objeto de minha adoração.

— Nunca vamos decidir um nome! — disse meu pai, após esgotar a brincadeira.

— Quando for mais velho, ele mesmo vai escolher — decretou minha mãe.

E assim foi estabelecido. Mas fiquei mais velho, e nunca dei nome ao meu cão. Não existe um dia em que se acorde pensando num nome para um amigo que sempre esteve lá. Nós sempre soubemos quando falávamos de meu cão. Os outros tinham nomes, Fiel ou Babão ou Manchado, mas meu cão era só isso, meu cão, e era o rei entre todos.

Foi uma época feliz, ou pelo menos é o que me parece. Em poucos dias eu transformara minha reverência em paixão, e já possuía uma intimidade absoluta com meu companheiro. Corríamos pelos jardins, tentávamos sair escondidos do castelo, criávamos ainda mais rugas em Bellona, minha ama. Minha única responsabilidade era vestir-me em roupas elaboradas e participar de bailes, de vez em quando. Ser exibido para outros nobres, ter minhas bochechas beliscadas. A primeira preocupação real de que lembro foi quando eu e meu cão fomos proibidos de sair do castelo, então trancados no meu quarto. Chorei, esbravejei, e Bellona veio me acalmar. Eu exigia saber por que ficara confinado ali.

— Seu pai está lutando — disse minha ama.

Calei-me, estupefato. Meu pai era bom e gentil, um homem brincalhão — ou ao menos era isso que eu pensava, a face que ele mostrava a mim. A ideia de que estivesse lutando era bizarra.

— Com quem?

— As fadas nos atacaram. As sentinelas avistaram os cavaleiros feéricos ontem à tarde, mas tínhamos esperança de que nos deixassem em paz. Eles atacaram, e agora estamos lutando.

— Por quê, Bellona?

A mulher larga e oval deu de ombros.

— Ninguém sabe por que as fadas fazem o que fazem, príncipe.

— E nós vamos vencer?

— Vamos. Mas só se você ficar bem comportado aqui no seu quarto, com o seu cachorro.

Vez por outra, eu ouvia meu pai reclamando de nossos vizinhos sobrenaturais. Era difícil administrar terras próximas às das fadas, porque nunca se sabe o que elas vão fazer. Os plebeus vinham reclamar de que o leite azedava, as ovelhas nasciam com duas cabeças, as mulheres ficavam estéreis. O maior problema era que ninguém sabia o que era culpa das fadas e o que era mero azar. E mesmo quando comprovávamos suas travessuras, não havia solução. Um guerreiro feérico era muito mais forte que qualquer um dos nossos, e apenas dois ou três cavaleiros deles eram capazes de vencer muitos homens de meu pai.

Passei a noite em claro, agarrado ao meu cão. Acariciava sua cabeça, dizendo para ele não se preocupar. De manhã, a porta do quarto se abriu de repente. Tomei um susto, então acho que na verdade dormi, e acordei num repelão.

Era meu pai. Eu nunca tinha visto-o assim. Estava em sua armadura, mal parecia o pai de alguém, só se via seu rosto. Também estava coberto de sangue — e estremeci, porque o

sangue era humano, era nosso, e achei que ele tivesse sido derrotado. Mas estava sorrindo por trás da barba, e então notei que ele também fora respingado de um líquido azul.

— Vencemos! — bradou o duque. — Vitória, príncipe! Desta vez, matamos um deles.

Corri e abracei meu pai. Fiquei todo sujo de sangue vermelho de gente e azul de fada, e Bellona quase desmaiou, mas eu não me importava.

— As fadas sabem que não podem mais brincar conosco. Agora querem conversar.

Meu cão observava aquilo, saltitando em volta da minha felicidade. Seus sentimentos eram quase como os nossos.

* * *

Minha responsabilidade redobrou quando as fadas vieram nos visitar. Se antes eu só precisara parecer bonitinho na corte, agora seria o centro das atenções.

— Os lordes feéricos querem conhecer você — disse minha mãe.

Eu não entendia a razão.

— Ora, porque você é o melhor menino do mundo. Se eles querem conhecer os humanos, querem ver o melhor menino humano de todos.

— Vou mostrar a eles o meu cão!

— Acho que não será lugar para um cão, meu querido.

Lembro com clareza da chegada da corte feérica. Estávamos nos portões do castelo. Meu pai vestia sua armadura completa — uma indumentária que custava mais do que um plebeu seria capaz de ganhar a vida inteira. Cercado por seus homens de confiança, os melhores cavaleiros que o ducado possuía, com seus próprios estandartes. Havia arautos tocando suas trombetas. Guerreiros a pé, seus símbolos simples pintados nos escudos, também faziam guarda e prestavam honras. O bispo também estava lá, e tremia um pouco, porque fadas não conhecem Deus. Meu pai estava a cavalo, um animal castanho e forte, inquieto, que pateava o chão. Ao lado dele estava minha mãe,

a pé, num vestido retilíneo bordado com fios de ouro. No meio dos dois, eu. Minha mãe segurava meus dedos, e a manopla de meu pai repousava suave na minha cabeça. Meus olhos ainda estavam um pouco ardidos e inchados, porque eu chorara. Tinham mesmo proibido a presença de meu cão. Ele estava com os outros cães, trancado na casinha nos fundos do castelo. Tinham ração e água, mas eu me sentia injuriado. Meu cão não ficava naquele depósito, sempre dormia no meu quarto.

A corte das fadas era magnífica.

Muito menor que a nossa, mas mais impressionante, e até esqueci a ausência de meu amigo. Dois cavaleiros seguiam o lorde, que vinha acompanhado por sua esposa. Todos a cavalo — animais impressionantes, muito altos, de cores estranhas, azulados e esverdeados. O lorde das fadas e sua consorte vinham de mãos dadas, os cavalos mantendo o mesmo passo exato. Tinham expressões dignas, de enfado sutil. O casal regente e seus cavaleiros estavam vestidos em roupas magníficas, com padrões abstratos e florais que eu mal conseguia acompanhar. A dama tinha um vestido enorme, com uma saia derramada, muito mais espalhafatoso que as roupas das mulheres da nossa corte. O lorde vestia armadura que parecia feita de prata e ouro. Os cavaleiros tinham suas próprias armaduras preciosas, decoradas com joias. Atrás de todos vinha um pequeno cortejo, uns cinco ou seis, divididos entre arautos, damas de companhia e carregadores.

Mas uma coisa me chamou a atenção acima de tudo: seus rostos se repetiam.

O lorde tinha um rosto único, afilado, com olhos verdes iridescentes. Já os rostos dos cavaleiros eram iguais. Exatamente a mesma coisa, um queixo proeminente e cabelos loiros brilhantes. Os homens do cortejo atrás eram todos velhos, com as mesmas exatas rugas, a mesma altura magra. Tanto a senhora quanto as damas de companhia tinham o mesmo rosto delicado. Quando nossos trombeteiros tocaram, as damas de companhia feéricas responderam cantando. Era um canto maravilhoso, vozes em perfeita harmonia, como se pensassem ao mesmo tempo. Alguns instantes daquilo e a senhora das fadas se juntou, encerrando uma estrofe com a mesma voz impecável, e então todos se calaram.

— Vossa Alteza, permita que me apresente — disse o lorde das fadas. — Sou o Rei Áulico Primeiro. Esta é minha rainha, Diva.

Meu pai estremeceu. Em nossa terra, não tínhamos reis. A Igreja governava acima de todos, e a própria noção de reis e rainhas era coisa de histórias, principalmente parábolas religiosas falando de uma época negra indefinida, quando mortais ousavam comandar acima de Deus. O duque não sabia como se portar diante de um rei, e fez uma reverência desajeitada.

— Majestade.

— E aí está o herdeiro. É muito bom vê-lo, meu rapaz. Você é a razão de nossa visita.

* * *

Oferecemos um banquete às fadas, mas só os humanos comeram. O Rei Áulico e a Rainha Diva mantiveram-se sentados, conversando educadamente, mas não tocaram na comida. Áulico elogiou tudo, mesmo sem provar. Diva ficou sorrindo o tempo todo. Fiquei ao lado de meu pai, bem perto do rei das fadas. Achei estranho ele não ter cheiro algum, apenas um vago perfume artificial. Eu insistira bastante, e meu cão pôde ficar ao meu lado, sentado no chão. Fiquei orgulhoso porque ele ficou quieto (era bem ensinado). Furtivamente, dei-lhe petiscos de meu prato e dos pratos vizinhos, e acho que foi ele quem melhor comeu naquela noite. A refeição durou pouco, porque os convivas humanos ficaram constrangidos. Os servos retiraram os pratos, minha mãe conduziu a Rainha Diva para uma sala elegante, onde as mulheres se recolhiam para conversar após a ceia. Os homens foram para um salão reservado, tratar de assuntos importantes.

— Traga o pequeno — disse o Rei Áulico.

Meu pai respondeu de forma educada.

— E meu cão? — falei.

— Se quiser.

Eu notava o quão maravilhoso era poder falar com o rei das fadas, mas, como já disse, o maravilhoso fazia parte de minha vida. Eu sabia que era abençoado, que tinha o melhor pai do mundo e o melhor cão do mundo, então era lógico que tivesse também aquela oportunidade.

Meu pai, dois de seus conselheiros e o rei estavam sentados em cadeiras fofas, longe de quaisquer ouvidos. Eu e meu cão estávamos parados como bonecos, mas éramos alvo de todos os olhares.

— Vossa Majestade importa-se se eu for direto? — disse meu pai.

— Estou em seu castelo, Alteza.

— Então, por favor, diga-me. Por que nos atacam?

Áulico deu um pequeno sorriso e falou:

— Queremos o que vocês têm.

— O quê?

— Tudo.

Silêncio. Ainda olhos em mim.

— Querem meu filho? — o duque ameaçava se exaltar.

— Queremos o que os humanos têm, e nós não conhecemos. Queremos criar, Alteza.

Áulico explicou a estranha relação que tinham com os humanos, as razões das guerras constantes e daquela visita. As fadas eram supremas — mais fortes, belas e inteligentes que qualquer humano, capazes de façanhas com que nem mesmo podemos sonhar. Mas eram incapazes de criar qualquer coisa. Apenas copiavam.

Se havia cavaleiros feéricos, era porque havia cavaleiros humanos. Havia um rei das fadas porque um dia houvera um rei humano, e Áulico ainda imitava seu título e seus modos. Até mesmo os cavalos eram imitações das montarias usadas por humanos.

As fadas não conheciam a originalidade, então tentavam roubá-la.

— Mas finalmente notamos o que nos falta — disse o rei. — Eu e Diva queremos um filho.

Meu pai pousou uma mão protetora em meu ombro.

— Não tema, Alteza. Queremos apenas estudar seu pequeno. Iremos criar nosso próprio filho, com base nele.

— As fadas são capazes disso? — meu pai estava surpreso.

— Na verdade, nunca tentamos. Mas há alguém em minha corte que pode conseguir.

— E em troca, Majestade? Paz?

— Em troca, amizade.

Os dois governantes apertaram as mãos.

* * *

Durante os dias seguintes, fui examinado. Os servos, os cavaleiros e até mesmo o rei observaram-me por todos os ângulos, nu e vestido, acordado e dormindo, em todo tipo de atividades. Vasculharam meus cabelos, estudando cada fio, e fizeram um escrutínio meticuloso das unhas de meus pés. Viram-me rir, chorar, ter acessos de raiva.

— Se querem me conhecer — falei, certo dia — não esqueçam do que mais amo no mundo. Meu cão.

Entreolharam-se e concordaram.

O estranho era que não fizeram anotação alguma. Apenas observar parecia suficiente, como se fossem capazes de guardar todos aqueles detalhes na memória.

Não houve outro assunto na corte enquanto as fadas estiveram lá. Todos queriam vê-las, interagir com elas de alguma forma. Minha mãe ficava frustrada com a Rainha Diva. Queria agradá-la, mas isso parecia impossível, a soberana feérica apenas sorria e cantava. Como era de se esperar, os homens haviam tentado arrastar as damas de companhia para seus quartos. Um dia, vi dois de nossos cavaleiros conversando:

— Consegui falar com uma delas.

— Como foi?

— Estranho.

— Conseguiu algo?

— Nada.

— O nome, pelo menos?

— Aí está o mais estranho. Chama-se Diva.

As damas e a rainha eram Diva. Os servos, Fâmulo. Os cavaleiros feéricos, Pugna Marco Terceiro. Apenas o Rei Áulico Primeiro tinha um nome único.

Então, de repente como começara, a visita terminou.

— Já sabemos tudo de que precisamos sobre seu filho, Alteza — disse o rei. — Um dia voltaremos, para mostrar nosso próprio herdeiro.

E foram embora. Não chegaram a comer, e nossos servos não encontraram nenhuma cama desarrumada. Mas o leite também não azedara, nenhuma ovelha bicéfala havia nascido, e ninguém ficara estéril.

No final do ano, recebemos de novo a corte feérica. Vinha encabeçada pelo rei e a rainha, e um novo membro. Era como se eu me olhasse num espelho de prata. Cada curva de meu rosto estava ali, e meu jeito torto de sorrir, e um detalhe em meus olhos que minha mãe identificava como um brilho especial que só eu tinha. Ao enxergar minha cópia, dei uma risada de prazer.

Corremos um para o outro e ficamos girando, contornando-nos, examinando a igualdade.

— Só falta uma coisa — eu disse. — Você não tem um cão.

* * *

Aquela visita foi curta. Eu e o príncipe das fadas brincamos, corremos pelos jardins com meu cão. Falei que ele não sabia o que estava perdendo, deveria ter um companheiro como o meu.

— Peça ao seu pai para fazer um para você.

Eu sabia que as fadas podiam criar um cão, já que podiam criar um menino, então não deveria ser problema. Mas, na verdade, fui ingênuo: nem mesmo as fadas tinham tanta sorte quanto nossa família. O Rei Áulico não era tão bom quanto o meu pai, e fiquei com um pouco de pena de minha cópia. Mas logo esqueci. Divertimo-nos bastante no dia que passamos juntos. Fiquei um pouco irritado porque o príncipe feérico nunca perdia o fôlego e nunca suava; conseguia correr bem mais do que eu. Mas meu cão era capaz de acompanhá-lo, então senti-me redimido, não havia o que invejar.

Quando voltamos a nossas famílias, meu pai teve um susto. Não sabia dizer qual de nós era qual. Resolvi fazer uma brincadeira, experimentei enganar os adultos. Mas duas coisas me delataram: a primeira foi o vermelhão de meu rosto e meu suor, a segunda foi meu cão, que ficou em meus calcanhares. Minha mãe diz que nunca se confundiu, que o olhar de mãe não se engana, mas sei que é mentira. Vi-a começar um passo em direção ao meu sósia, antes que percebesse a diferença. Todos nós conhecíamos histórias sobre crianças humanas que eram trocadas por fadas, então houve apreensão. Mas a corte feérica, com suas esquisitices e seus poucos nomes e seus rostos repetidos, foi uma hóspede exemplar. Eles agradeceram mais uma vez e foram embora no crepúsculo.

Passaram-se vários anos até que os víssemos de novo.

Passei a me interessar por espadas e cavalos. Não queria mais brincar tanto, preferia competir com outros garotos em corridas, aprender a lutar, caçar raposas. Meu cão acompanhava-me em tudo. Conheci outros nobres jovens, filhos de condes e marqueses e até mesmo um outro duque. Eles tinham seus cães, levavam verdadeiras matilhas consigo em viagem, mas era evidente que nenhum era tão bom quanto o meu. Certa vez chegamos a botar os cães para brigar e ver quem era o mais forte. Mas isso não se repetiu: embora fosse vitorioso, meu cão machucou a orelha, e não suportei vê-lo sofrendo. Chorei como há muito não fazia, implorei para um dos conselheiros de meu

pai costurar o ferimento. Era indigno para um homem daquela posição aplicar sua sabedoria a um animal, mas ele sabia como era importante para mim, então concordou. Nunca mais pus meu cão em risco, passei muito tempo enjoado de remorso.

Um dia, o Rei Áulico voltou.

A procissão era a mesma, o mesmo séquito magnífico. Minhas memórias tinham sido um pouco distorcidas pelo tempo, mas era quase tudo exatamente como eu lembrava. O rei e a rainha em seus cavalos estranhos, lado a lado. Os cavaleiros atrás, e os servos e as cantoras. E seu filho como um estandarte, bem no centro do cortejo, exibindo o rosto emprestado.

Idêntico a mim — quando eu era mais novo.

O príncipe das fadas não crescera. Fiquei espantado ao ver como eu mesmo fora pequeno, como meus traços haviam sido macios e indefinidos. Minha mãe mal conteve as lágrimas, tanto pela estranheza quanto pelo retrato de um tempo saudoso. Todos nós ficamos impressionados, mas tivemos de lembrar: as fadas eram diferentes. Decerto nenhuma delas crescia ou envelhecia.

Mas alguém não aceitava. O Rei Áulico estacou de repente no meio do cortejo, deixou sua expressão majestosa falhar. Fitou-me como se fosse eu a criatura sobrenatural, e pareceu ficar longos momentos apenas tentando raciocinar, compreender o que via.

— Seu garoto — começou, para o meu pai. — Seu garoto — de novo um falso começo, chegou a gaguejar. — Seu garoto está diferente.

Senti a manopla amistosa do duque em meu ombro.

— Ora, Majestade... Ele cresceu.

— Cresceu?

— Está mais velho. Mudou.

— Isso acontece com frequência?

Meu pai franziu o cenho, titubeou um pouco.

— Está sempre acontecendo. A todo instante, mas aos poucos.

— E nunca vai parar? — surpreendeu-se o rei.

— Bem, quando ele se tornar adulto, as mudanças serão mais sutis.

O Rei Áulico deixou os braços penderem ao longo do corpo, ficou um tempo imóvel e ausente. Então seu rosto se acendeu mais uma vez:

— Meu filho está imperfeito. É preciso reformá-lo.

Durante aquela visita, passei por mais um exame detalhado. De novo, estudaram cada centímetro de meu corpo, pediram que eu falasse as mais diferentes frases, para que o timbre de minha voz fosse captado com perfeição. Acompanharam-me nas atividades diárias. Não achei muita graça em brincar com o príncipe feérico, pois ele estava estagnado nos jogos de faz de conta que eu abandonara há anos. Mas, depois de alguns dias, as fadas pareceram satisfeitas, e mais uma vez retornaram às suas terras, agradecendo muito. Voltaram meses depois, com um garoto que era minha cópia exata de novo. Competimos em esportes, duelamos amigavelmente. Contudo, já era difícil: ele mostrava-se muito mais forte e rápido do que eu.

— Mas ainda falta uma coisa — eu disse. — Você não tem um cão.

Aquilo se repetiu nos anos seguintes. O Rei Áulico sabia que precisava voltar à nossa corte de tempos em tempos, para estudar-me, examinar meu crescimento e minhas mudanças e determinar o que precisava alterar em seu filho. Era bizarro e ao mesmo tempo divertido encontrar periodicamente retratos do que eu fora anos antes. Notei com clareza os estirões de altura, a diferença em meu rosto quando surgiram os primeiros fios de barba. Foi chocante presenciar o que o príncipe gostava de fazer no ano em que meu principal interesse eram as garotas do castelo. Ele só falava em cavalos e espadas, não compreendia meu interesse pelas meninas. Eu não conseguia pensar em outra coisa.

E ele nunca ganhou um cão. Sempre tive um pouco de pena. Era uma troca bem evidente, que simbolizava o que sabemos das fadas: era mais forte e mais rápido, e podia ser jovem para sempre, se seu pai permitisse. Mas estava sozinho.

Meu próprio pai não era imortal, como o Rei Áulico. Eu notava suas rugas se multiplicando, seu cabelo ficando cinzento e seu ânimo para me acompanhar nas caçadas diminuindo. Ao longo dos anos, eu aprendera como administrar nossas terras. Alguns me tratavam como se eu já fosse o duque. Cada vez mais eu me aproximava do dia em que tomaria o lugar de meu pai. Imaginava-me como um governante forte e justo, entrando em batalha com meu cão ao meu lado, nossos inimigos tremendo ao ver o par invencível.

Nunca me ocorrera pensar por que meu pai não tinha seu próprio cão.

A corte das fadas estava em visita, eu era examinado e estudado. Vi o príncipe adolescente e surpreendi-me com a diferença entre nós dois. Notei meu próprio tamanho, a rijeza de meu corpo. Eu já era um homem. E, durante aquela visita, eu passaria pelo rito de maturidade, entraria de uma vez por todas no mundo dos adultos. Eu não sabia como era o ritual, mas sabia que deveria me preparar para governar, ensinar-me na prática tudo que os tutores não conseguiriam transmitir com estudos. Envolvia espada e armadura, e eu estava pronto. Preparei-me durante a noite, com um banho de purificação e horas de reza, sozinho. Nem mesmo meu cão pudera me acompanhar.

E sozinho entrei no círculo de areia onde, durante os torneios, os cavaleiros duelavam. Eu estava a pé, paramentado com minha armadura, meu escudo e minha espada. Trazia o brasão de minha família no peito, mostrando-o com orgulho para a plateia sentada nas arquibancadas de madeira. Então, observado pela nossa corte e pela corte das fadas, por meu pai e minha mãe e o Rei Áulico e a Rainha Diva, observado por meu sósia, sob os olhos de todos, tornei-me um homem.

fim da parte 1

PATHFINDER®

Pathfinder RPG é um jogo que o coloca no papel de um bravo aventureiro lutando para sobreviver em um mundo tomado pelo mal e por magia! Ele é um jogo de RPG clássico de fantasia medieval onde você pode interpretar guerreiros, paladinos, clérigos, magos, feiticeiros, alquimistas e diversos outros personagens que lutam contra dragões, demônios, fadas, necromantes, mortos-vivos e vários outros vilões que ameaçam desde vilas pequenas a continentes inteiros!

Tendo sido por anos o RPG mais vendido do mundo, ele agora retorna com tudo para sua Segunda Edição! O lançamento mundial será dia 1º de Agosto de 2019 e o Brasil será o único país do mundo a ter lançamento mundial traduzido em data simultânea!

Aqui, ele será lançado pela New Order Editora, que já publica o Starfinder e pretende trazer todo o material desses dois jogos ao país!

O Pathfinder está em financiamento coletivo até o dia 15 de agosto e já confirmou vários livros impressos em capa dura, baralhos, diversos add-ons e vários mimos.

Entre os itens já confirmados, estão:

EDITORA NEW ORDER

paizo

Lançamento Simultâneo ao dos EUA

catarse.me/pathfinder2e

- Livro Básico: 640 páginas, capa dura, colorido
- Bestiário: 360 páginas, capa dura, colorido
- Guia de Cenário: Presságios Perdidos: 136 páginas, capa dura, colorido
- Escudo do Mestre: impresso em material rígido com 4 partes

- Baralhos de Críticos: 53 cartas que interferem nas regras de sucessos e falhas críticas
- Mapa em Tecido: mapa do cenário impresso em tecido (60x90cm)
- Material digital: mais de 1500 páginas confirmadas em vários PDFs
- Diversos add-ons: camisa, porta-copos, marcadores de páginas e muito mais!

IN COLOR!

GABINETE DE SALADINO

HORROR! TERROR! SUSPENSE!

A Mosca: nosso editor nunca teve coragem de assistir

TERROR CIENTÍFICO

Por mais estranho que possa parecer, o terror e a ficção científica tem muito em comum. Para muita gente, até fariam parte de um mesmo grupo, o fantástico, onde o terror assusta e a FC mostra outras possibilidades ou visões.

Na verdade, os dois gêneros tem muito mais em comum do que se pensa inicialmente, graças, em parte, pela natureza de ambos. A ficção científica tem por essência mostrar como seria nossa vida, nossa sociedade ou até nós mesmos em outras situações, como no futuro, no espaço, com novas tecnologias ou com mudanças simples e fundamentais no tecido básico de... bom, tudo. Por muitas vezes, essas visões são mais assustadoras e terríveis do que qualquer psicopata mascarados ou mutante canibal ou castelo assombrado.

Vários elementos clássicos da FC são, se analisados friamente, terríveis. O mais proeminente e mais lembrado pode ser as histórias que se passam no espaço, e não tem coisa mais amedrontadora que viajar no espaço! Um lugar onde nenhum ser humano deveria estar, onde tudo pode matar de formas horríveis, como a falta de ar, de pressão, de gravidade, de luz... Como somos lembrados pelo Dr. McCoy (**Karl Urban**) na cena em que ele conhece o seu futuro capitão, James Kirk (**Chris Pine**), em *Jornada nas Estrelas* (*Star Trek*, a nova versão de 2009), quando o bom doutor lembra várias formas de morrer no espaço.

Além de ser um ambiente inóspito, o espaço é, por definição, desconhecido, o que também é sempre lembrado como algo que nos causa medo. Uma coisa bem pequena ou uma "surpresa" pode bastar pra transformar tudo em um baita pesadelo.

E o maior desconhecido do espaço é "o que tem lá?". Geralmente, nos filmes, quando alguém descobre isso, o resultado não é legal. Alienígenas raramente são inofensivos e bonzinhos e querem nos ajudar a voltar pra casa ou nos ensinar como ser pessoas melhores. Eles podem até ser bonzinhos, mas quando são perigosos, são tão perigosos e apavorantes que ficam marcados na história do cinema. Antes de 1979, "alien" queria dizer apenas "alienígena", estranho e diferente. Hoje em dia, depois de *Alien – O Oitava Passageiro*, a palavra quer dizer morte.

E a vida no futuro, outro tema recorrente da FC, pode não ser tão bacana e divertida como vimos nos desenhos dos Jetsons, com atmosferas superpoluídas, falta de alimento, de água, de trabalho, de lugar para se viver e até mesmo de tempo! O futuro nos reserva medos e temores que nem sabíamos que tínhamos!

Se for pra falar de viagens no tempo, a coisa fica ainda pior! Porque tudo pode dar errado, sempre. Grandes filmes com esse tema como *Os Doze Macacos* (*Twelve Monkeys*, 1995), *Donnie Darko* (2001) e *Efeito Borboleta* (*The Buttlerfly Effect*, 2005) têm momentos pra lá de pavorosos . O "homem vestido de coelho" de *Donnie Darko* ainda é uma das visões que mais dá medo nos filmes de FC.

E quando falamos de ciência e seus desdobramentos, o terror corre solto. Basta lembrar que *Frankenstein* é considerado o primeiro livro da FC, essencialmente uma história (muito bem contada) de um cientista louco e o monstro que ele criou. Outro clássico, o *Homem Invisível*, conta como um cientista que testa em si mesmo sua descoberta, sofre consequências adversas. E como não lembrar de *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing*, 1982), que simplesmente nos mostra o encontro inesperado de um grupo de pesquisadores com um alienígena.

Para vermos o quanto a ficção científica se infiltrou no terror (ou vice-versa), aí vai uma pequena lista de alguns filmes onde os dois gêneros têm uma presença forte:

Frankenstein (1933) – cientista cria vida e dá tudo errado. Você conhece a história.

O Homem Invisível (The Invisible Man, 1933) – cientista descobre como ficar invisível e... fica invisível. O filme tem uma visão meio cômica, mas é um dos grandes clássicos do terror.

Guerra dos Mundos (War of Worlds, 1953) – invasão alienígena (de Marte?). SPOILER: a raça humana não tem a menor chance.

O Mundo em Perigo (Them, 1954) – radiação transforma formigas em monstros gigantes que, se não forem detidas, vão dominar o mundo e consumir tudo, incluindo a gente. Apesar dos efeitos especiais (que na época eram o máximo) datados, é um filme bem interessante.

Vampiros de Almas (Invasion of the Body Snatchers, 1956) – plantas alienígenas substituem pessoas com cópias vegetais. Um dos melhores filmes com invasão alienígena, muito criativo e que influenciou muitos outros. Teve duas refilmagens, sendo que a de 1978 (mesmo nome, mas em português virou *Invasores de Corpos*) chega ser melhor que o original.

A Mosca da Cabeça Branca (The Fly, 1958) – cientista testa teleporte e acaba com cabeça e braço de uma mosca (e a coitada da mosca fica com cabeça e braço de gente). Teve uma refilmagem genial em em 1986, pelo igualmente genial **David Cronenberg**.

A Bolha Assassina (The Blob, 1959) – coisa alienígena (?) melequenta que parece geleia de morango ataca cidade pequena e parece que nada pode detê-la. Teve uma refilmagem interessante em 1988.

O Incrível Homem que Derreteu (The Incredible Melting Man, 1977) – astronauta volta de missão espacial com um sério problema de pele (e músculos, carne, etc) e vira uma criatura assassina (porque é claro que a mente dele também foi afetada).

Alien – O Oitavo Passageiro (Alien, 1979) – não vou nem falar mais nada desse filme. Se você não viu, faça um favor para você, vá ver. Agora.

Scanners – Sua Mente Pode Destruir (Scanners, 1981) – outra obra-prima de David Cronenberg. Pessoas com poderes mentais e como isso pode ser terrível no mundo real. Esqueça o Professor Xavier.

O Enigma do Outro Mundo (The Thing, 1982) – refilmagem do (bem fraco) *O Monstro do Ártico* (*The Thing from Another World*, 1951) por *John Carpenter*,

***Aniquilação:* nope, não são as Caça Fantasmas**

que tornou a história um marco do cinema. Alienígena amorfo e mal contra grupo de pessoas no meio do ártico.

A Coisa (The Stuff, 1985) – sobremesa superpopular tem um segredo sinistro: é uma coisa viva! E não são lactobacilos.

Do Além (From Beyond, 1986) – cientistas criam aparelho pra se conectar com outra dimensão. Claro que dá tudo errado. Baseado em história de **H. P. Lovecraft**, numa adaptação bacana e bizarra.

Hardware – O Destruidor do Futuro (Hardware, 1990) – cabeça de robô é usada numa escultura, mas o tal robô se reativa, remonta e sai matando. Filme estranho e bacana, com um título nacional meio safado.

O Enigma do Horizonte (Event Horizon, 1997) – excelente filme que mistura exploração espacial com experimento que deu errado (e muito) e contato com outras dimensões. Exemplo de como se fazer um filme assustador no espaço.

Cubo (Cube, 1997) – filme estranho e imensamente criativo com elementos de terror, suspense e ficção científica. Pessoas se descobrem presas dentro de uma estrutura cúbica com estranhas regras de sobrevivência (sobre as quais elas não são informadas). Teve duas continuações.

Donnie Darko (2001) – filme excelente e perturbador sobre viagem no tempo de uma forma bem estranha. E tem o homem vestido de coelho mais estranho e assustador do cinema.

Splice – A Nova Espécie (Splice, 2009) – cientistas, usando engenharia genética, criam ser híbrido. Obviamente, tudo dá errado. A criatura do filme, Dren, é um monstro bem interessante e cativante. Consegue assustar bastante e sair do molde "Frankenstein" de uma forma criativa, ainda mantendo várias referências.

Aniquilação (Anihilation, 2018) – grupo de cientistas investiga região onde acontecem fatos estranhos que desafiam a Física e a Biologia. Se eu falar mais, estraga boa parte da história — basta saber é um grande exemplo de FC que assusta.

ROGERIO SALADINO

LEDD
ACOMPANHE UMA
SAGA ÉPICA EM ARTON
volume
5

Camila Gamino e os playtesters de Tormenta20 em evento na loja Nerdz

TRABALHO EM EQUIPE

JOGAR RPG É UMA ATIVIDADE EM GRUPO. CRIAR TAMBÉM PODE SER!

A Encontro Aleatório é a coluna para convidados da *Dragão Brasil*. Nesta edição, a pedido de nosso editor, J. M. Trevisan, vou ocupar este espaço — mas é para um bom motivo. Pois vou falar justamente de vários "autores convidados" que surgiram recentemente.

Nos últimos meses, eu e os outros autores de *Tormenta* estivemos envolvidos com a campanha de financiamento de *Tormenta20*. Você provavelmente sabe, mas por via das dúvidas, aí vai uma rápida explicação. Em 2019, *Tormenta* completou 20 anos. Para comemorar, lançamos uma campanha de financiamento para produzir uma nova versão de nosso RPG, batizada de *Tormenta20*. Por que uma campanha? Para permitir que os leitores, jogadores e fãs — enfim, a comunidade — participassem da criação do livro.

A campanha terminou dia 9 de julho. Com mais de 6 mil apoiadores e quase 2 milhões de Reais arrecadados, desintegrou todos os recordes de financiamento coletivo do Brasil. Não se preocupe, este artigo *não* é uma propaganda da campanha (considerando que ela já acabou, isso nem faria sentido), nem uma sessão de "autoparabenização". Mas, para quem gosta de RPG — e, considerando que você está lendo a *Dragão Brasil*, vou presumir que faz parte desse grupo —, é interessante analisar *por que* a campanha foi tão bem-sucedida.

Não há um único motivo, é claro. Há questões intrínsecas de *Tormenta* — o próprio fato de o cenário estar há 20 anos no mercado permitiu que tenha acumulado uma base de fãs grande —, questões técnicas, como o planejamento cuidadoso, e muitos outros. Porém, se eu tivesse que elencar *um* motivo, seria o fato de o público ter engajado com a campanha. Um financiamento coletivo se faz pelo... *coleti-*

vo! E no projeto de *Tormenta20*, as pessoas perceberam que poderiam *realmente* fazer uma diferença, de várias formas.

Uma delas, em especial, é através do *playtest*. E é sobre isso que quero falar aqui.

O que é um playtest

Em um playtest, pessoas selecionadas têm acesso a uma versão preliminar do jogo, para testá-lo e opinar sobre ele. Os desenvolvedores então analisam esse feedback e, conforme seu julgamento, aplicam-no ou não na versão final do jogo, que será disponibilizada ao público.

Playtests são comuns em desenvolvimento de jogos de todos os tipos — tanto eletrônicos quanto analógicos, como o nosso bom e velho RPG de mesa. Nos Estados Unidos, já é esperado que grandes lançamentos sejam precedidos por uma fase de testes.

Aqui no Brasil, o costume não é tão difundido, embora já exista. Mesmo se tratando apenas de RPGs, o playtest de *Tormenta20* não foi o primeiro a ocorrer no país — embora provavelmente seja o maior até agora. O arquivo com as regras preliminares de *Tormenta20* foi enviado aos participantes da campanha, ainda durante o andamento. Assim, desde junho, a comunidade tem lido, jogado e conversado sobre as ideias, a filosofia e as mecânicas da nova versão do RPG. São centenas de pessoas discutindo (às vezes, de forma um tanto quanto acalorada) sobre o jogo. Assim como aconteceu com a campanha como um todo, a escala do debate em torno do playtest nos surpreendeu! Na minha opinião, isso acontece pelo simples fato de que gostamos de conversar sobre assuntos que nos interessam. Quem nunca leu um livro ou assistiu um filme e ficou com vontade de falar sobre a história? O debate de um playtest ainda possui um benefício adicional: além de ser divertido por si só, pode efetivamente levar a algum lugar. No caso, a um jogo melhor.

O debate é divertido e pode ser produtivo. Certo. Mas como exatamente deve ser feito?

Como se faz um playtest: o lado dos desenvolvedores

Do ponto de vista dos criadores do jogo, o playtest pode ser uma ferramenta extremamente poderosa para se ter um produto com regras mais funcionais, equilibradas e robustas (ou seja, menos propensas a apelações), e mais divertido, no sentido de ser como o público espera que seja.

A matemática de um jogo como *Tormenta20* é extremamente complexa. As combinações possíveis são virtualmente infinitas e é impossível para qualquer equipe testar todas, para garantir que estejam equilibradas. Mesmo um computador não conseguiria! Mas onde uma equipe falha, uma comunidade inteira pode ser bem-sucedida. Nesse sentido, um playtest é muito eficaz. De fato, com pouco mais de um mês, a fase de testes de *Tormenta20* já levou a diversas melhorias no que tange o balanceamento do jogo.

É crucial considerar o quão aberto ou fechado o jogo deve estar para ser entregue à comunidade. Colocar em playtest um jogo muito aberto — ou seja, que ainda esteja em seus estágios preliminares de desenvolvimento — não é produtivo. Nas etapas iniciais de criação, um jogo pode ir para qualquer lado. Com tantas possibilidades, é difícil direcionar a discussão. Na melhor das hipóteses, ela se torna extremamente lenta. Na pior, perde completamente o sentido. Imagine, por exemplo, o playtest de um RPG cuja construção de personagens ainda esteja em aberto, entre um sistema de classes e um de pontos. A experiência de um grupo que teste uma das opções será tão diferente da experiência de um grupo que jogue com a outra opção que eles não terão como debater (ou perderão muito tempo testando tudo).

Por outro lado, entregar um jogo completamente fechado, com todas as mecânicas já definidas, pode ser um desperdício do potencial criativo do público. Se as mecânicas já estiverem resolvidas (e os desenvolvedores não estiverem dispostos a alterá-las), quaisquer ideias que a comunidade tiver serão ignoradas. Esse tipo de playtest serve apenas para pequenos balanceamentos matemáticos. Não é inútil, mas está longe de ser o ideal. Especificamente no caso de *Tormenta*, que possui uma comunidade grande, ativa e criativa, queríamos envolver as pessoas em mais do que pequenos ajustes. Por isso, entregamos um jogo com as regras básicas já fechadas, mas com muitas mecânicas secundárias passíveis de serem mudadas. Isso maximiza o potencial de participação do público, permitindo que eles se envolvam criativamente, mas sem perder tempo com dispersão.

Porém, é importante que os desenvolvedores não caiam na armadilha de escutar o público em *tudo*. Certas coisas devem ser decididas apenas pelos criadores. Isso pode parecer estranho — até arrogante — mas tem lógica, e se aplica a pelo menos dois aspectos da produção.

Em primeiro lugar, temos a *filosofia do jogo*, ou seja, a ideia central por trás dele, aquilo que o define. No caso de *Tormenta20*, temos um jogo de aventuras fantásticas. Há

exploração, combate, cenas épicas etc. Não por acaso, esse é o tipo de coisa que eu e os outros criadores de *Tormenta* gostamos. Por gostar dessa temática, me envolvo com ela, pesquiso sobre ela e, assim, me qualifico para escrever sobre ela. Se, por exemplo, o público pedisse para *Tormenta* se tornar um RPG dramático de horror, eu *não poderia* acatar esse pedido. Se fizesse isso, estaria me colocando numa posição de escrever sobre um tema que não domino, o que acarretaria um produto de baixa qualidade. Ou seja, ao tentar agradar ao público, estaria na verdade o traindo! Na posição de criadores, eu e os outros membros da equipe precisamos ser honestos. Se nosso coração está numa temática específica, devemos entregar um jogo nessa temática. Mudar isso teria consequências ruins, por mais que a intenção original — escutar o público — fosse boa.

Em segundo lugar, como desenvolvedores, temos a obrigação moral de entregar o melhor jogo possível, mesmo que isso signifique tomar decisões impopulares. Um exemplo claro dessa questão diz respeito ao nível de poder do jogo. A vasta maioria dos jogadores gosta de ter personagens poderosos. Portanto, um jeito muito fácil de atrair a "boa vontade" do público seria aumentar a escala de poder. No entanto, o que à primeira vista pareceria divertido, poderia se tornar frustrante quando as pessoas começassem a perceber que o jogo é lento, complicado, muito trabalhoso para o mestre e pouco desafiador para os jogadores. O público tem o direito de dizer "Mais poder? Oba!", sem se importar com as consequências. Nós, como profissionais, não temos esse luxo.

Como se faz um playtest: o lado do público

Se do lado dos desenvolvedores é importante decidir quando levar o jogo para a comunidade e exatamente quais feedbacks devem ser levados em conta, ao público também cabe certas considerações.

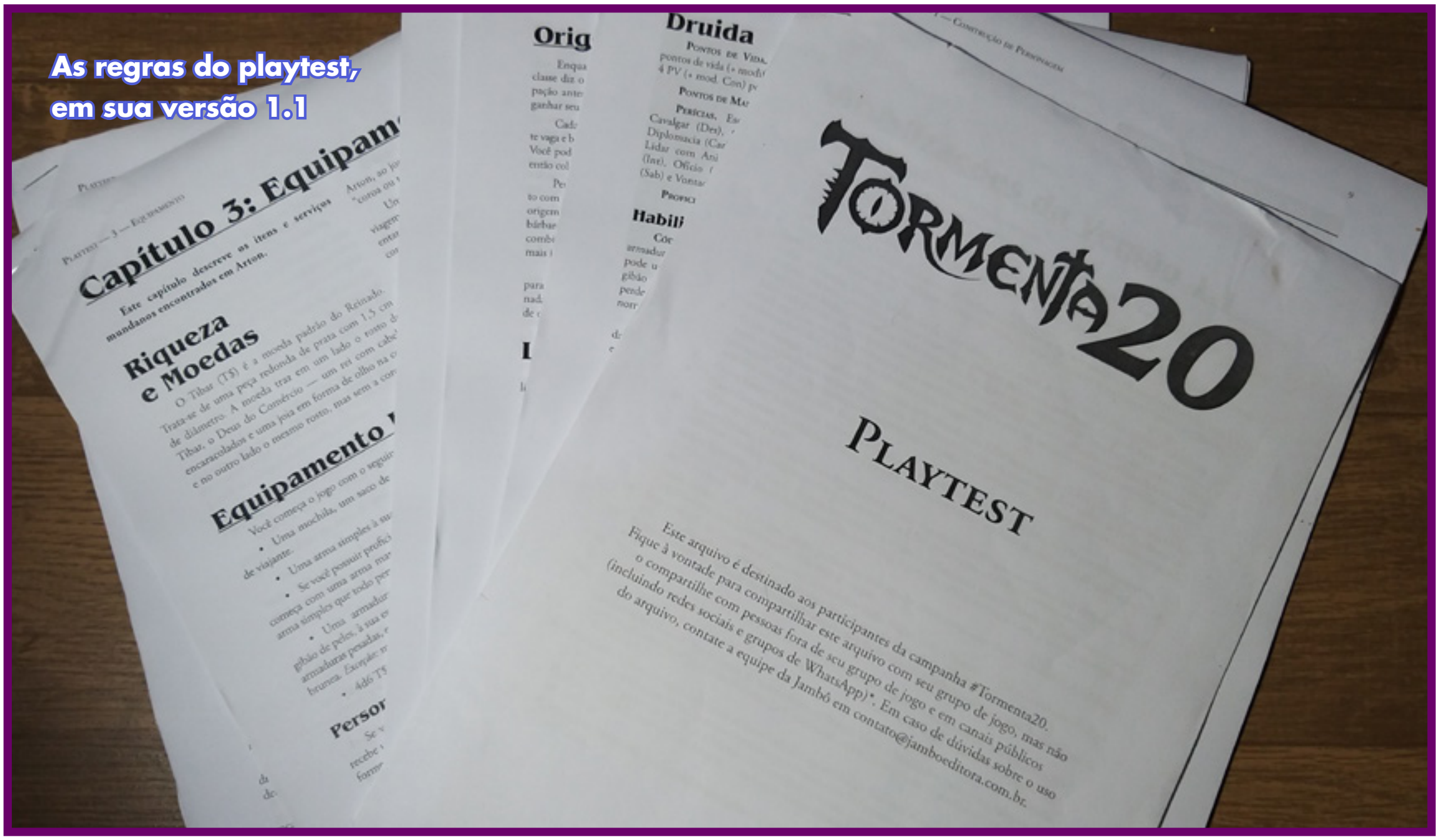
Algumas das coisas que vou dizer a seguir já foram ditas na internet por outras pessoas. Porém, como são tópicos importantes para qualquer playtest, prefiro pecar pelo excesso (correndo o risco de ser um pouco repetitivo) do que pela falta.

Em primeiro lugar, ao participar de um playtest, tenha em mente a filosofia do jogo. Por exemplo, *Tormenta20*, como dito acima, é sobre grandes heróis em aventuras épicas. Suponha que o livro tenha uma regra que permita que um guerreiro poderoso derrote dezenas de soldados. Criticar essa regra com o argumento de que ela "não é realista" não faz sentido, pois o objetivo do jogo é justamente permitir façanhas heroicas! Note que não é uma questão de "certo ou errado", apenas de estilo. Se a ideia de *Tormenta20* fosse ser realista, então a crítica seria válida. É importante que o jogador entenda a proposta básica do jogo.

Em segundo lugar, "playtest" significa teste de *jogo*, e essa nomenclatura não é à toa. É claro que é possível fazer comentários sobre um conjunto de regras tendo apenas as lido. Porém, ao efetivamente usá-las, é muito comum que nossas opiniões mudem em relação a como eram quando havíamos apenas lido sobre elas. Isso acontece pelo fato de as variáveis serem muitas, como mencionei no trecho que falava sobre o lado dos desenvolvedores. É difícil imaginar todas as possibilidades de um jogo apenas lendo sobre ele. É o equivalente a pegar um jogo de quebra-cabeças e tentar resolvê-lo todo de uma vez *antes* de fazer quaisquer jogadas. É possível, mas muito mais difícil do que fazer uma jogada, analisar o resultado dela e então partir para a próxima.

Em terceiro lugar, tenha em mente que durante um playtest o que está sendo testado são as regras do jogo, não como você ou a sua mesa jogam. Em outras palavras, todos têm o direito de usar regras da casa, ou mesmo a "regra de ouro" (quando o mestre muda uma mecânica para melhor se ajustar à mesa), em suas campanhas — isso é uma parte divertida do RPG, afinal de contas. Mas um playtest *não* é o momento para isso. Se você achou uma mecânica ruim, *não* a mude. Use as regras da forma como elas foram entregues. Esse é o único jeito de fornecer um feedback coerente. Se você não gostar de uma regra *após* usá-la, pode experimentar alterá-la, até para testar algo que pode vir a ser uma proposta para os desenvolvedores. Mas só faça mudanças após testar a regra original. Ainda nesse tópico, se estiver debatendo o playtest com alguém, nunca responda uma crítica a uma mecânica com "se não gostou da regra, você pode mudá-la em sua mesa". Ela pode, é claro, mas no que tange o *teste*, isso não é produtivo.

Em quarto lugar, note que o playtest é o momento de se apontar erros e problemas do jogo, mas *também* de se apontar o que está funcionando. Se você gostou do jogo como ele está, e não consegue pensar em nada de ruim para falar, não há problema algum com isso: elogios também são um feedback válido. Em outras palavras, você não precisa *forçar* uma crítica apenas para ter um feedback mais "culto". Assim como uma crítica serve para apontar algo que deve ser mudado, um elogio também tem uma função — apontar



algo que deve ser mantido. Não se trata de "massagear o ego" dos criadores, mas sim de garantir que um elemento do jogo que você gostou se mantenha na versão final.

Em quinto lugar, quando efetivamente for fazer um apontamento, lembre-se de explicá-lo, seja ele uma crítica ou um elogio. "Não gostei da regra X" é um feedback válido. Porém, "Não gostei da regra X porque ela tornou o jogo lento" é um feedback *bem mais útil*. Em outras palavras, se você gostar ou não gostar de um aspecto do jogo, tente explicar *por quê*. Nem sempre você vai conseguir fazer isso. Às vezes, nos incomodamos com algo e não conseguimos saber exatamente o motivo. Se isso acontecer, não se preocupe — como dito acima, um feedback não explicado ainda assim é válido. Mas, quanto mais informações você conseguir dar aos desenvolvedores do jogo sobre um problema, mais fácil será para eles pensarem em uma solução.

Por fim, um playtest é o momento em que os criadores de um jogo expõem seu trabalho. Eles esperam críticas — mas críticas são diferentes de ofensas. Dizer "não gostei dessa regra" ou "achei essa regra ruim" é um feedback; dizer "essa regra ficou uma merda", entretanto, é simplesmente falta de educação.

Fazemos um mundo melhor

Espero que este artigo ajude desenvolvedores e jogadores a prepararem ou participarem de um playtest. No que tange *Tormenta20*, ainda temos alguns meses de testes pela frente, então continuem jogando e debatendo.

Ao longo da vida, já participei de vários playtests, tanto como desenvolvedor quanto como público. Porém, nunca participei de nenhum tão grandioso quanto o de *Tormenta20*. O nível do debate da comunidade é incrível, e muitas ideias maravilhosas estão surgindo. Sim, às vezes os ânimos se exaltam, mas o saldo geral é muito positivo.

Nós, os criadores de *Tormenta*, sempre dizíamos a frase "fazemos um mundo melhor". Hoje, você também pode falar isso.

GUILHERME DEI SVALDI

HERÁLDICO

TEXTO E ARTE
DANILO MARTINS

CO
REIN

CA

OMO CONSTRVIR O BRASÃO DO SEV
O, NOBRE OV ORDEM DE CAVALARIA

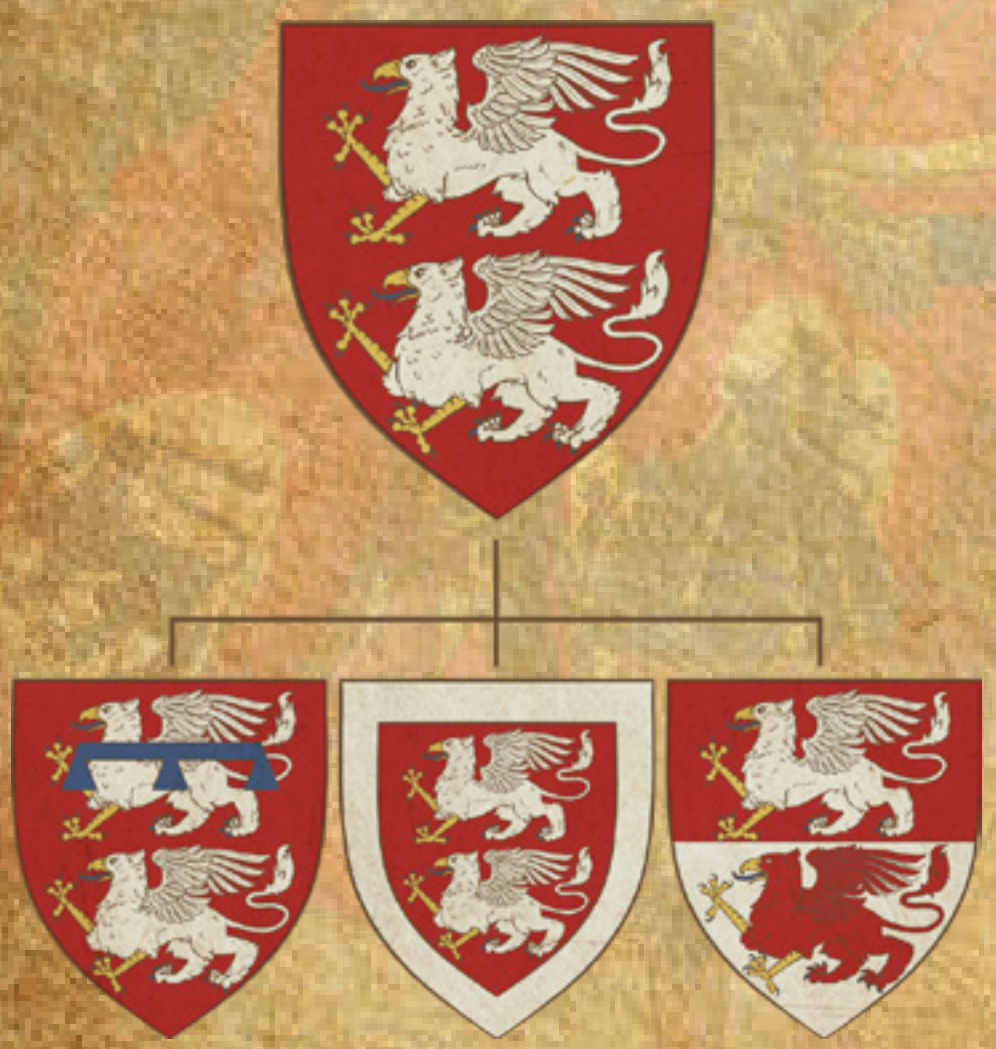
Guerreiros fechados em aço, com seus rostos ocultos dentro de elmos, são difíceis de identificar, especialmente na confusão do campo de batalha. Por isso cada um deles passou a se cobrir com os padrões coloridos que se tornaram conhecidos como "brasões de armas". Seus escudos, suas túnicas e as bandeiras em suas lanças garantiam não fossem atacados por aliados e que seus soldados soubessem em que direção seguir.

Por não existirem meios fáceis de reprodução de imagens e para evitar que várias pessoas usassem o mesmo brasão, foi preciso desenvolver um conjunto de regras que garantisse que, apenas pela descrição em texto, artistas de todo o mundo pudessem recriá-los de forma precisa. A esse conjunto de regras dá-se o nome de *heráldica*.

Através da heráldica sabemos quais elementos pertencem ao brasão de certa pessoa, como é posicionado seu elmo, qual deve se sua cor, se ele pode carregar uma coroa e como ela se parece. O oposto também é possível: Ao ver um brasão, um heraldista sabe dizer se seu dono é ou não um nobre, qual seu título, se ele pertence a uma ordem de cavalaria e se é o chefe da família, um herdeiro ou de um ramo menor.

É importante observar que, sendo um modo de identificação, um brasão não pode ser usado por duas pessoas vivas ao mesmo tempo. Isso significa que, na prática, brasões de família não existem. A confusão se dá porque o filho mais velho herda-o do pai, de modo que, ao longo das gerações, várias pessoas com o mesmo sobrenome usaram aquele brasão. Mas, se apenas o mais velho herda o brasão do pai, o que os demais filhos fazem? Criam diferenciações: uma figura extra, uma cor diferente ou um tracejado modificado.

Não existe regra fixa para qual será essa modificação, com exceção do filho mais velho, que sempre usa o *lambel*, uma barra horizontal com três pés, na parte de cima do escudo em um esmalte que contraste bem com a área que ele cobre. Enquanto seu pai estiver vivo, ele o usa sobre o brasão. Quando seu pai morre, ele removerá o lambel e usará o brasão de armas pleno, como seu pai fazia. Todos os demais filhos do falecido mantém seus brasões com as modificações e assim os transmitem para sua descendência.



O ESCUDO

O elemento mais importante de um brasão é o escudo. Seu formato é livre, geralmente definido pela moda ou gosto pessoal do armigerado (aquele que é dono do brasão de armas e por ele é representado). As exceções são os escudos redondos ou ovais para os clérigos de todos os cultos. Os escudos são pintados com o que chamamos de "esmaltes", que são divididos em três categorias:

Cores. Vermelho, azul, verde, púrpura e negro.

Metais. Ouro e prata.

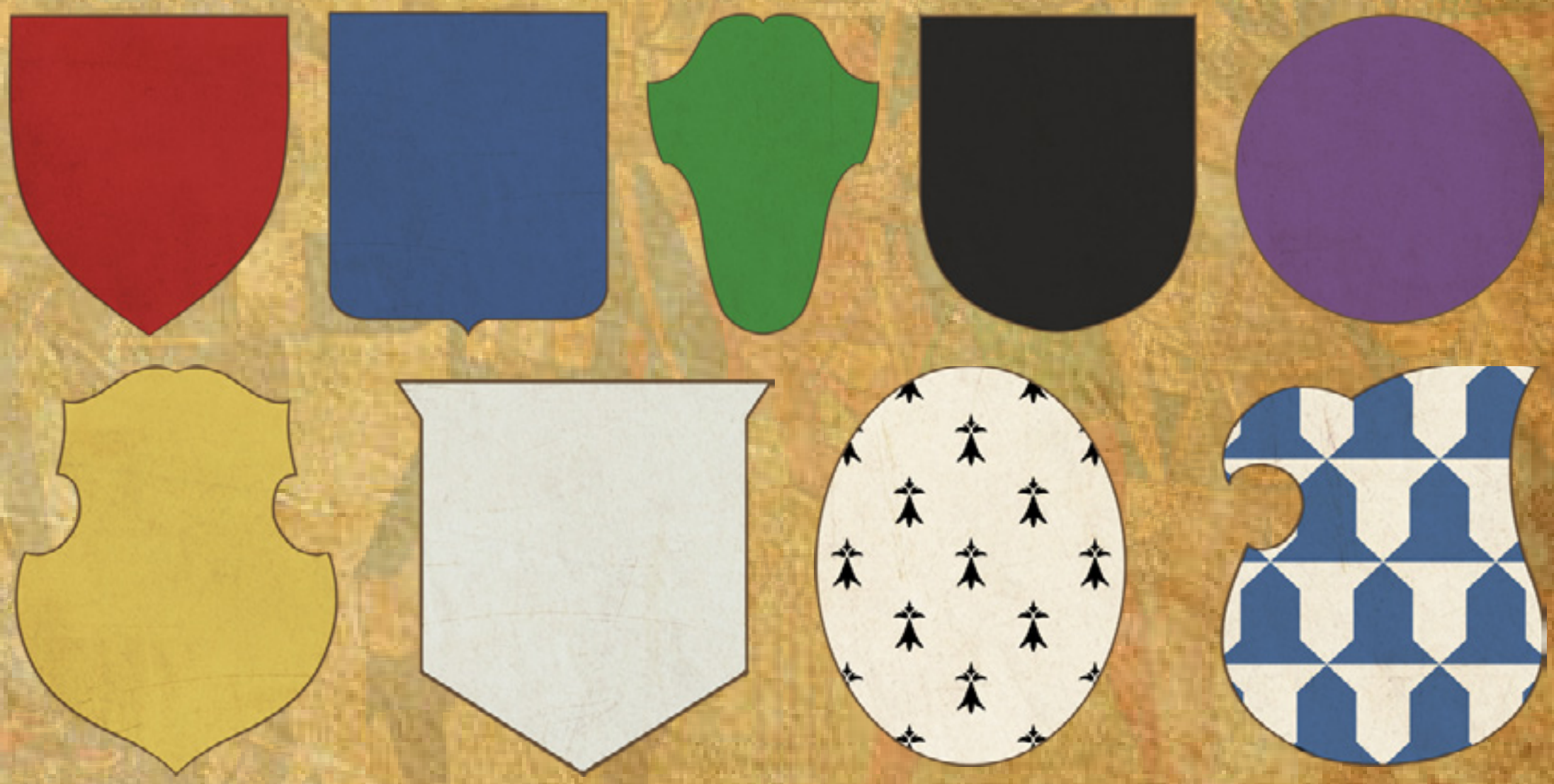
Peles. Arminhos, veiros e as variações de ambas

Para que haja um bom contraste entre fundo e figura, por regra, não se pode colocar sobre uma área de cor uma peça que também seja de cor. Tampouco metal sobre metal ou pele sobre pele. Isso não se aplica se a peça estiver sobre duas categorias diferentes ao mesmo tempo ou, ao contrário, quando a peça é que se divide em duas categorias. Ex.: Não se pode ter uma faixa vermelha sobre um escudo azul, mas é possível ter uma faixa vermelha sobre um escudo dividido em azul e ouro, ou ainda uma faixa vermelha e ouro sobre um escudo azul. Pequenos detalhes costumam ignorar essa regra também. Um leão de ouro com garras e língua azuis pode muito bem estar sobre um escudo vermelho. Se a categoria do esmalte do campo e da peça realmente precisar ser igual, é possível contornar a peça com um esmalte de outra categoria para evitar a quebra da regra, como um escudo negro com três círculos azuis contornados de prata.

Também não é possível usar mais de um tom de um esmalte. Você não pode dizer que seu escudo é dividido em verde escuro e verde claro. Qualquer que seja o tom de verde de sua preferência e, mesmo que você utilize mais de uma tonalidade no escudo, ele seria considerado tão somente "verde".

Uma cor extra existe no caso especial de Collen: o alaranjado. Ela foi criada para mimetizar um dos olhos do rei e passou a ser de uso exclusivo da realeza local.

Há ainda um outro modo de colorir as figuras de um brasão que é pintá-los de suas cores naturais. Isso evita a limitação dos esmaltes e ainda permite que a figura seja colocada sobre qualquer das categorias sem restrições, entretanto é recomendado garantir o contraste. Você não quer dificultar a identificação das suas armas à distância e ser alvo de uma catapulta do exército aliado.



AS PEÇAS

Peças heráldicas são as figuras colocadas sobre o escudo para compor um brasão. Elas podem ser, virtualmente, qualquer coisa, como um animal, uma planta, um objeto, uma obra arquitetônica, um deus, roupas, pessoas, formas geométricas, criaturas mágicas, partes de corpos...

Tanto as divisões do escudo quanto as figuras geométricas, como a faixa e a cruz, podem ser desenhadas retas ou com variações no traço (onduladas, serrilhadas etc). Isso, por si só já aumenta as variações das composições possíveis, e é um dos recursos mais usados por pessoas para diferenciar seus brasões daqueles dos outros membros de suas famílias.

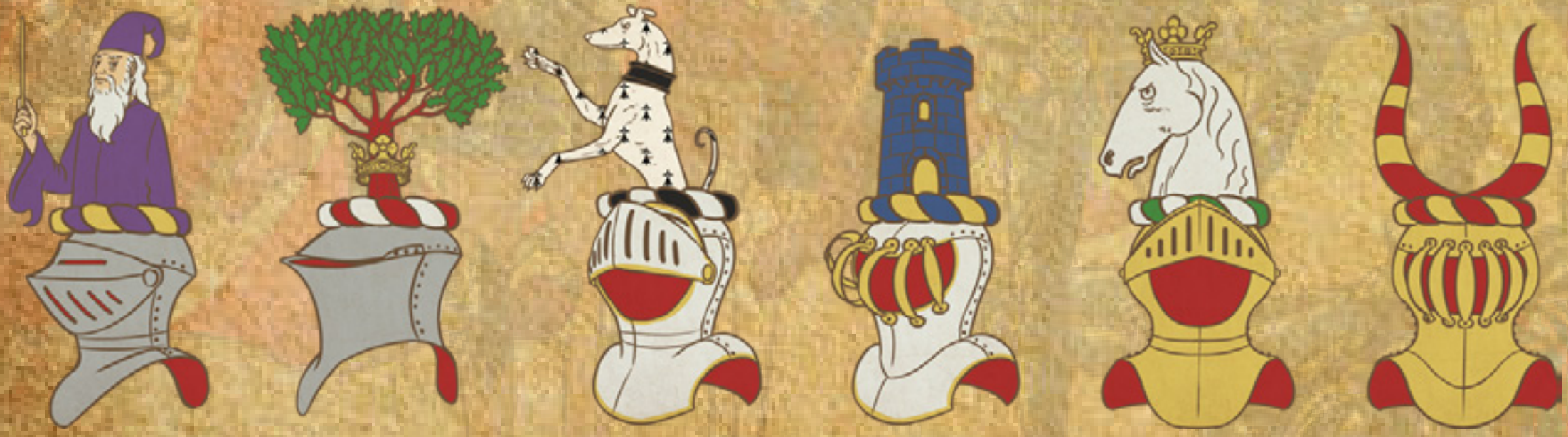
Não existem significados fixos para as peças. O sol para uma pessoa pode simbolizar o culto a Azgher, para outra pode representar grandeza. Procure seus próprios significados ao construir seu brasão. No escudo, animais e monstros estão sempre virados para a esquerda do observador, mesmo que suas cabeças possam estar de frente ou voltadas para suas costas.

Tenha em mente que quanto mais simples e direto, melhor é um brasão. Tente não usar muitos esmaltes e peças diferentes nas suas composições.

Elmos são protegidos do sol por tecidos chamados "paquifes". Os paquifes podem ser de qualquer tamanho e formato e seu esmalte externo é uma cor e o interno um metal. Normalmente são os dois esmaltes mais importantes do escudo. Ele é preso ao elmo por uma faixa de pano torcido chamado "virol".

Sobre o virol ou saindo de dentro de uma coroa, vai o timbre. O timbre é uma figura posta sobre o elmo que tem a função de facilitar a identificação de um cavaleiro em torneios ou festividades. Eles podem ser figuras tiradas direto dos escudos ou ainda elementos distintos. Plumas coloridas, chifres e asas são muito comuns como timbres, mas eles também podem ser esculturas de leões, dragões, árvores ou qualquer outro elemento que pudesse ser encontrado pintado num escudo.

A maioria dos cavaleiros possui timbres com uso prático, que ficam firmemente presos aos elmos, entretanto, alguns com antecedentes arcanos podem ter elementos



flutuantes, que possam ser ostentados por meios mágicos sobre as cabeças sem tocá-las e sem que caiam em uma justa. Sempre que o timbre é representado à parte do brasão, ele precisa estar assente em um virol.

O mote é o lema de uma família, estado ou instituição e pode aparecer em brasões dentro de uma longa faixa ou pergaminho chamado "listel" que aparece abaixo dos escudos. Os listéis nunca são usados para exibir o nome do dono do brasão, somente para motes ou gritos de guerra.

Brasões de soberanos podem ser representados sobre mantos, normalmente vermelhos, mas que podem ser de qualquer cor ou metal, e forrados de arminhos. Esse manto indica que seu dono é um chefe de estado ou figura muito importante dentro de uma sociedade. Grandes ordens de cavalaria independentes, às vezes, também usam mantos em seus brasões e no dos seus mestres.

Membros dessas e de outras ordens podem ostentar suas medalhas pendentes dos seus escudos. Membros importantes usam colares rebuscados ao redor do brasão, enquanto os membros de hierarquias mais baixas usam as medalhas em faixas de pano com a cor da ordem.

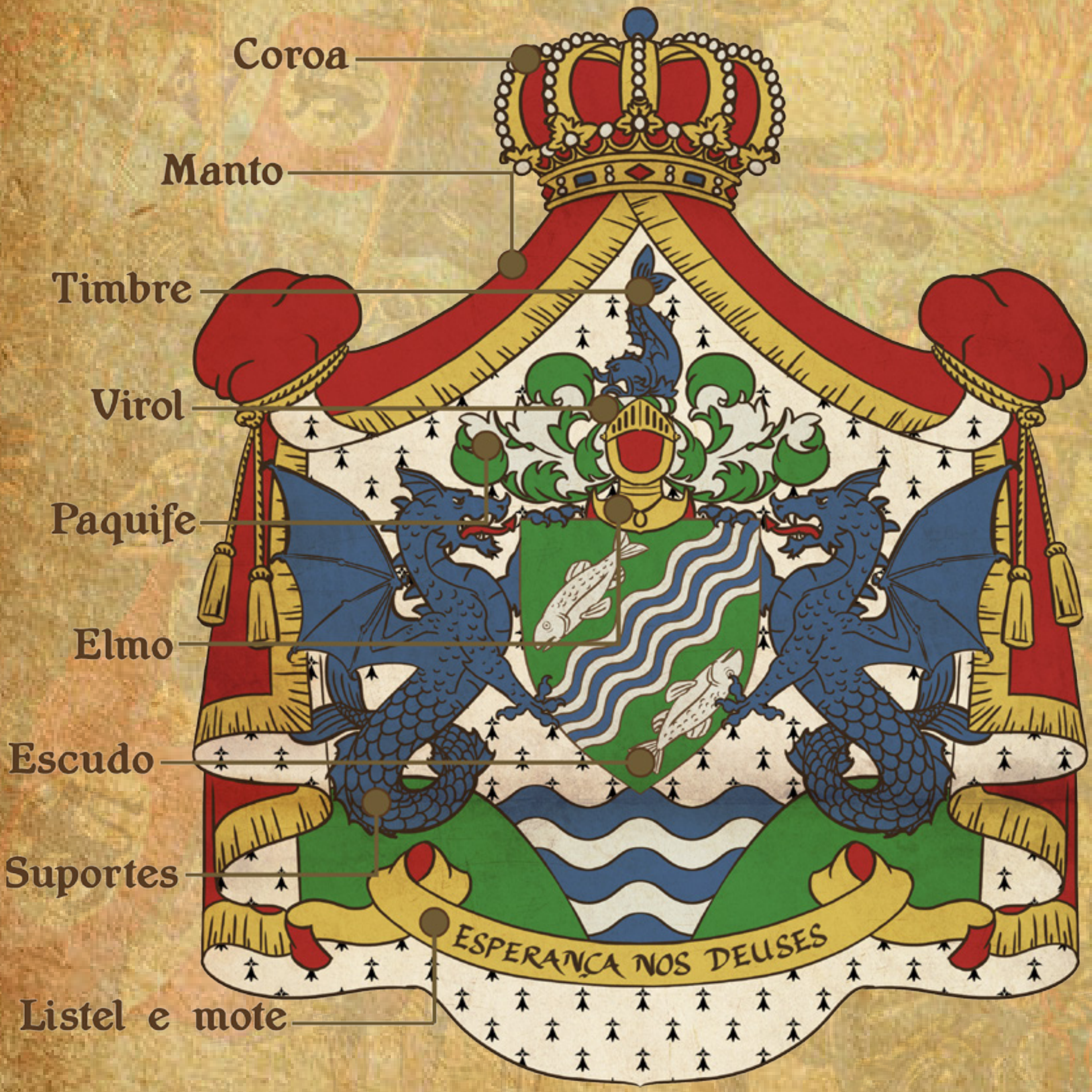
Por fim, os suportes. Estes podem ser quaisquer figuras e costumam estar em dupla, uma de cada lado do escudo, o apoiando. Alguns brasões possuem um único suporte atrás do escudo. Os suportes podem estar sobre lajes de pedra, campos gramados ou outro tipo de figura que simula o chão, paisagens, ramos ou objetos.

Os suportes costumam ser restritos a nobres titulados, a príncipes, reis, imperadores, e a instituições como ordens de cavalaria, mas não aos seus cavaleiros, de forma semelhante aos mantos.

Juntando todos esses elementos você tem um brasão completo. Mas ele não precisa ser representado dessa forma em todos os lugares. Em selos ou documentos, eles podem não mostrar o manto, os suportes e o mote. Se você pode precisar usar apenas o escudo e o timbre, o brasão não é descaracterizado. Sinta-se livre para aplicá-lo nas diversas maneiras possíveis.

Na figura no alto da página, um exemplo de brasão em três formas diferentes: da simplificada até a mais complexa.

Grandes Armas do Rei de Callistia



EXEMPLO DE CRIAÇÃO

Como uma amostra do processo de criação de um brasão de armas, usaremos a própria *Dragão Brasil*. O primeiro passo que dou ao fazer um brasão novo é descobrir se é possível criar armas falantes, pois é meu tipo de brasão preferido. As armas falantes são aquelas cujo conteúdo do escudo é exatamente igual ou semelhante, por aproximação ou por trocadilho, ao nome do armigerado. Um leão para as armas da Ordem do Leão e espadas para os Sharpblade são exemplos de armas falantes.

No nosso caso, a escolha de um dragão é uma escolha óbvia. O dragão vermelho figurou na capa em momentos importantes da revista; na primeira edição, na edição de número 50 que trazia ao mundo a Tormenta e no número 113, que marcou o retorno da revista no mundo digital, então esse seria o melhor esmalte para pintarmos o monstro.

Em seguida, para a referência ao nome "Brasil", o dragão poderia estar dentro de um losango de ouro sobre um fundo verde. A referência à bandeira nacional fica bastante clara e cria-se uma boa composição ao adequarmos o dragão ao espaço.

E para lembrar a temática da revista, o dragão segura um icosaedro de cor azul na garra direita. O icosaedro é a forma geométrica que define o dado de 20 lados, portanto uma referência ao RPG como um todo, mas também aos 20 deuses de Tormenta, aos seus 20 anos de existência e ao lançamento de *Tormenta20* que se aproxima. Sua cor azul completa a referência à bandeira nacional.

Com o escudo definido, o timbre é o próximo elemento do brasão a ser criado. Para representar o renascimento da revista pela Jambô Editora, foi escolhido um elefante saindo de uma coroa que, por sua vez, simboliza a condição da *Dragão* como o primeiro periódico exclusivamente de RPG do país. O elmo cerrado e os paquifes verde e dourado (os esmaltes principais do escudo) são elementos mais ou menos padronizados, por tanto não requerem muita decisão em torno deles.

Já os suportes foram escolhidos entre os mais antigos protetores da publicação, seus mascotes: o Paladino e a Paladina, figuras frequentes na seção de cartas, ambos apoiados sobre um livro aberto, simbolizando os manuais e suplementos de RPG.

Por fim o mote escolhido foi *PRIMUS ET OPTIMUS*, que, em português significa "primeira e melhor", lembrança do mais antigo slogan da revista.

Com tudo isso, a descrição heráldica do brasão de armas da *Dragão Brasil*, aquele transmitido a qualquer artista responsável por reproduzí-lo, ficaria assim: De verde, uma lisonja de ouro carregada de um dragão rampante de vermelho armado, lampassado e segurando na garra dianteira destra um icosaedro de azul. Por timbre, sobre paquifes das cores do escudo, um elefante de prata unhado e defendido de negro sainte de uma coroa de ouro.

Como tenentes, à destra um homem armado de ouro segurando uma espada de sua cor e, à sinistra, uma mulher armada de púrpura com cabelos de ouro pendentes do elmo segurando uma espada longa de sua cor, ambos sustidos por um livro aberto de prata e encadernado de vermelho. Por mote, em um listel de ouro forrado de verde, *PRIMUS ET OPTIMUS*.

Revolução Esqueleto

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dungeons & Dragons, Tormenta RPG,* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *Revolução Esqueleto* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

A recompensa

É noite. Está frio. Chove. Após mais uma aventura — ou durante um jantar com amigos, se essa for a primeira sessão de jogo — os personagens aproveitam o melhor da culinária do reino na estalagem, ao lado de uma lareira. A estalajadeira é velha conhecida de alguém do grupo e é uma ocasião especial. Hoje é por conta da casa! Um banquete é organizado para celebrar os feitos dos aventureiros. Pergunte a cada jogador como ele se comporta durante a festa e peça para descrever suas ações. O que pede para comer e beber? Como passa o tempo?

Em algum momento durante a cena, ao se levantar da mesa por qualquer motivo, alguém notará o cartaz afixado a parede. É um comunicado oficial das autoridades. Um ladrão de tumbas, de identidade desconhecida, tem rondado os cemitérios. Uma recompensa é oferecida para quem solucionar o caso. Informações devem ser levadas a Sir Arthan, o campeão dos deuses, encarregado de capturá-lo.

Testes de conhecimento sobre Arthan revelam que é um paladino devoto e famigerado caçador de magos.

Magia de camponês

Um homem idoso entra na estalagem, próximo ao fim da festa. Não é preciso fazer testes para reconhecê-lo:

seu nome é Murrow Mudbound, pequeno fazendeiro da região. Normalmente fala alto e está sempre agitado, mas hoje seu silêncio perturba. Senta-se ao balcão. Encharcado. Enlameado. Ensanguentado. Pede para passar a noite, mas a estalajadeira recusa. Diz que está devendo. O homem começa a chorar:

"Por favor, só quero fazer uma refeição quente e dormir! Amanhã as autoridades do reino me levarão. Sir Arthan está atrás de mim. Entreguem-me a ele. A recompensa é o bastante pra pagar todas as despesas, fiquem com o resto."

Mudbound não resiste a captura, nem se levanta para ir embora. Ao ser interrogado, contará sua história. Sua propriedade é pequena e suas terras produzem pouco. Sempre teve dificuldades pra se manter. Gastou toda a vida devotada ao trabalho, mas negligenciou a família. Os filhos partiram para tentar a sorte como aventureiros e nunca mais voltaram. Sua esposa fugiu com outro homem. Mas não são só os magos que conhecem magia. Há muito tempo, foi amante de uma bruxa que vivia no bosque, e com ela aprendeu alguns feitiços. Cansado de trabalhar sozinho a terra que levou tudo o que tinha, começou a roubar cadáveres e revivê-los com necromancia. Arrebanhou 4d6+3 esqueletos para trabalhar em sua fazenda, e esperava uma colheita farta antes do inverno. Mas eles se rebelaram!

Murrow não sabe o que pode ter feito de errado, seus conhecimentos de magia são limitados. Assustado e expulso de casa, veio para a estalagem em busca de um pouco de acolhimento e conforto, antes de se entregar. Pede ajuda: nunca quis colocar ninguém em perigo, mas sabe que os esqueletos agora são uma ameaça para outras fazendas.

Após a confissão, Mudbound será linchado pelos outros clientes da estalagem por ser um necromante, se ninguém interceder por ele. Irados, tentarão enforcá-lo ali mesmo, usando corda, banco e uma viga do teto. Conversando ou lutando, os personagens podem acalmar a turba.

Os mortos e os vivos

Há possibilidades. O grupo pode ir atrás dos esqueletos na propriedade Mudbound. Ou pode ignorar o alerta da ameaça e fazer outra coisa, como tentar entregar o camponês e obter a recompensa. O paradeiro de Sir Arthan é conhecido: ele está num vilarejo próximo.

Se o grupo for até a fazenda, poderá se preparar. Conseguirá surpreender os esqueletos rebelados. Agirá primeiro, caso resolva partir para o ataque. Os esqueletos estão distraídos, dançando e cantando em vozes fantasmagóricas, comemorando a liberdade recém adquirida. Caso nenhum personagem vá para lá, os esqueletos serão atacados por camponeses. Vencem os agressores e começam um contra-ataque contra os povoados locais. Em um dia, atacarão o lugar onde os personagens estão.

Durante o combate, algo acontece. O grupo reconhece os esqueletos. Reconhecerão pelas roupas rasgadas ou pela voz distorcida um velho mentor, uma paixão antiga, um avô ou avó, o ferreiro que costumava forjar suas armas. Se essa for uma campanha, aproveite para trazer de volta personagens que morreram na região! Se alguém chamar o nome de um dos esqueletos, eles param imediatamente de lutar. Tentam negociar. Há algum tempo começaram a recuperar as memórias que tiveram em vida. Cansaram de ser escravos. Se os fazendeiros oferecerem termos mais justos, não se importariam em ajudar o povo com a colheita, mas gostariam de rever suas famílias e de ter tempo livre!

O paladino é implacável

Tenha a mão uma ficha pra Sir Arthan. Use as estatísticas de um cavaleiro ou regras de criação de personagem. Independente das escolhas do grupo, ele não aceitará a proposta dos esqueletos. É um devoto fanático e irredutível. Odeia magia. O paladino e alguns soldados surgirão e atacarão os esqueletos.

Se os esqueletos vencem ou se o paladino vence, como a situação se resolve e quais as consequências, dependerá das decisões dos jogadores. Se o grupo se opor a Sir Arthan, terá violado a lei e precisará procurar alguém poderoso para interceder e se livrar de problemas. Destruir os esqueletos traz uma recompensa adicional em ouro. Dias depois, porém, chegam notícias de que, inexplicavelmente, mortos-vivos têm surgido e recuperado a memória em todos os reinos, não sendo um incidente isolado da região... Os mortos continuam se rebelando contra os vivos e, agora, não estão nada inclinados a negociar.

DAVIDE DI BENEDETTO

CHEFE DE FASE

Mysterio, na versão dos quadrinhos

MYSTERIO

Atenção! Esta matéria contém spoilers de Homem-Aranha: Longe de Casa! Se você ainda não assistiu, leia depois!

O ilusionista Mysterio é o vilão mais bem-sucedido do universo cinematográfico da Marvel. Mesmo sendo chamado de "o mestre das ilusões" há cinquenta anos nos quadrinhos, ainda consegue confundir espectadores e leitores. Mais impressionante que eliminar metade da vida do universo com um estalar de dedos!

Quentin Beck era um funcionário das Indústrias Stark. Genial, obteve grandes avanços com tecnologia holográfica. Quando Tony Stark aplicou sua tecnologia a um uso que Beck considerava limitado, batizou-a com um nome ridículo e não deu os devidos créditos a seus reais criadores, o cientista ficou furioso. Devido à sua instabilidade, Beck ainda acabou demitido das Indústrias Stark.

Anos depois, Tony sacrificou a própria vida para salvar o mundo da ameaça de Thanos. Enquanto o resto do planeta estava em luto, Beck viu uma oportunidade. Encontrou outros ex-funcionários com rixas contra Stark e estabeleceu um plano para ser "o novo Homem de Ferro" usando a tecnologia esnobada.

Usando drones de combate e seus hologramas, Mysterio fez o mundo acreditar que ele era um verdadeiro herói. Este não é seu único objetivo, porém. Ele planeja obter a inteligência artificial EDITH, confiada por Stark a Peter Parker, para adquirir controle dos satélites de Stark e ainda mais drones, aumentando a eficiência de suas ilusões.

Nos quadrinhos

Um dos inimigos mais tradicionais do Homem-Aranha, nas HQs Mysterio não tem relação com as Indústrias Stark.

Apesar de ser uma ameaça frequente, Mysterio raramente é tão perigoso quanto sua encarnação cinematográfica. Frequentemente é usado como oponente por uma única edição ou arco, tentando enganar o amigão da vizinhança ou enlouquecê-lo antes de matá-lo.

Curiosamente, a história mais marcante de Mysterio como vilão não é contra o cabeça de teia, mas contra o Demolidor. Ao custo de um plano intrincado, Beck consegue causar a morte de Karen Page nos braços de Matt Murdock e quase faz o diabo da guarda matar um bebê (!). Tudo parte de um *"gran finale"* planejado devido ao estágio avançado de câncer em que Beck se encontrava. Ainda assim, na história ele fracassa e se suicida. Anos depois foi estabelecido que ele forjou a própria morte, continuando assim a atazanar a vida dos heróis da Marvel.

Para tornar Mysterio mais próximo de sua encarnação dos quadrinhos, basta remover seus drones. Ele frequentemente apela para venenos e gases alucinógenos. Isso poder ser simulado com Aflição 10 (área: explosão) em *M&M* e como um Implemento de Nevoeiro de Sszzaas em *3D&T*. O capacete de Beck também costuma protegê-lo do efeito dos seus próprios gases, o que seria uma Imunidade 2 em *M&M*.

Usando Mysterio

De certa forma, Mysterio é semelhante ao Charada, um dos vilões do Batman. Ambos desafiam seus inimigos de forma mais intelectual que física. Quando seus planos e esquemas são revelados, não há muito que possam fazer para se defender. A questão é desvendar suas tramoias, não sair socando tudo.

Como acontece em seu confronto com o Demolidor, Mysterio funciona bem manipulando outros vilões para fazer seu serviço sujo. A descoberta de quem é o verdadeiro responsável pela situação é o grande clímax, em vez de um embate final.

Os objetivos de Mysterio normalmente são pessoais. Beck é definido pelo seu ego e pela sua necessidade patológica por reconhecimento. Ele se importa mais com o que as pessoas acham dele do que com o que ele realmente é. Dessa forma, é mais provável que prefira humilhar os personagens dos jogadores, e não matá-los.

Beck também funciona excepcionalmente bem em grupos, como o Sexteto Sinistro. Ele pode ser contrata-

do para ajudar outro vilão com seus planos. Com uma ameaça física real em jogo, as ilusões de Mysterio se tornam muito mais perigosas.

Mutantes & Malfeitores — NP 10

For 0, Vig 2, Agi 2, Des 4, Lut 4, Int 5, Pro 3, Pre 5.

Perícias: Atletismo 4 (+4), Combate Corpo-a-Corpo 2 (+6), Enganação 11 (+16), Especialidade: efeitos especiais 11 (+16), Especialidade: ciência 11 (+16), Furtividade 8 (+10), Intuição 4 (+7), Intimidação 6 (+11), Percepção 4 (+7), Tecnologia 11 (+16), Veículos 2 (+6).

Vantagens:

Armação, Bem Informado, Evasão, Fascinar (Enganação), Iniciativa Aprimorada, Inventor, Faz-Tudo, Maestria de Perícia 2 (Enganação, Tecnologia), Tontear (Enganação), Zombar.

Poderes:

Traje de Mistério (4)

Proteção 2, Imunidade 2 (Afogamento, Sufocamento).

Hologramas (30 pontos) Ilusão 10 (Visual e Auditiva).

Drones (145 pontos)

Invocar 6 (capangas múltiplos 10, controlado, elo mental (câmeras de vídeo), horda).

For 2, Vig 4, Agi 4, Des 4, Lut 4, Int 0, Pro 4, Pre 0; *Vantagens:* Iniciativa Aprimorada, Finta Ágil, *Perícias:* Acrobacia 3 (+7), Combate à Distância 4 (+8), Percepção 10 (+14); *Poderes:* Dano (à distância) 20 (Acurado), Imunidade 10 (suporte vital), Proteção 4, Voo 5; *Ataque:* armas +12, dano 8, *Defesas:* Esquiva +7, Fortitude +4, Aparar +12, Resistência +8, Vontade +4.

Ataque: desarmado +6, dano 0.

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +2, Aparar +4, Resistência +4, Vontade +10.

Total: Habilidades 48 + Perícias 37 + Vantagens 11 + Poderes 179 + Defesas 13 = 288

3D&T — 15N

Kit: Vilão Teatral (completo)

F0, H3, R1, A1, PdF0, 5 PVs, 15 PMs

Vantagens: Boa Fama, Ciência, Genialidade, Grunts! (F0, H1, R0, A0, PdF1; Voo, Modelo Especial, Ponto Fraco), Ilusão, Manipulação, Máquinas,Pontos de Magia Extras.

Desvantagens: Devoção (ser reconhecido), Insano (Megalomaníaco).

THIAGO ROSA

Um novo capítulo na maior saga de DUNGEONS & DRAGONS

A LENDA DE DRIZZT VOL. 7

LEGADO

COZINHA TROLL

Ah, o circo de horrores que às vezes temos que presenciar. Estava eu colhendo meu visgo quando, de repente, algo me puxou pela perna e cai da árvore. Acordei em uma gaiola, em um nicho na montanha. Era por volta do meio-dia e, pelo mau-cheiro, me encontrava na imunda habitação de um desprezível troll. Mal sabia que o pesadelo estava só começando...

No final da tarde chegou a nojenta criatura. Como se não bastasse sua fétida presença, ele estava torturando pobres infelizes... Ei! Aquilo ali na fieira eram halflings! Pobres coitados, amarrados pelo pescoço e arrastados montanha acima!

O troll colocou os pequeninos na gaiola ao meu lado e saiu. Voltou à noite, carregando um monte de coisas. Eu ainda não podia imaginar o que o monstro estava tramando. Foi então que ele me surpreendeu, abrindo um livro enorme, lendo (!) uma página e produzindo uma quantidade enorme de massa de farinha na pedra chata à minha frente.

Pastelão de halfling

Ingredientes: de 5 a 10 halflings, 10 sacos de farinha (serve aquela emprestada do moinho dos humanos), 1 kg de sal, pão, manteiga, geléia, iogurte, cerveja, vinho, doces e frutas (que os elfos da floresta deixam cair quando você ataca), caçarola tamanho gigante.

Modo de preparo: amasse a farinha com água, algum sal e um pouco de iogurte. Pergunte aos halflings — que a essa hora já devem estar babando diante da comida — sobre o preparo. Se você prometer um pouco para eles, irão te ajudar.

Deixe a massa coberta por dois dias (as capas que os caçadores usam são ótimas para isso). Forre a caçarola com metade da massa e sirva o pão, manteiga, cerveja, vinho, frutas e doces para os halflings (com bastante condimentos). Assim que eles terminarem, ponha-os na caçarola. Estarão entupidos demais para reagir. Cubra com o restante da massa e asse na fornalha a fogo lento.

Pobres halflings! Até deram dicas para o troll preparar uma massa mais saborosa... E eu nem tive forças para abençoar os coitados.

Após o hediondo banquete, o troll dormiu durante dois dias. Tentei escapar, mas não tinha meios, nem forças. Ele havia me surrado muito enquanto permaneci desacordado após minha captura. Ou será que me carregou montanha acima pelo pé? Não havia como saber.

Por falar em acordar, o troll despertou. Olhou para mim e me cutucou. "Desse jeito cê só vai servi pra fazê sopa de mocotó!" — rosnou ele. — "É só pele e osso! Coma!" e me deu um pedaço de carne mal cheirosa. "Carne de humano. Bom!" ele disse, esfregando com a outra mão a própria barriga. Claro que recusei, apesar da fome atroz. Ele saiu, me deixando com aquele pedaço de perna à minha frente. Mal consegui empurrar para fora da jaula.

O troll só voltou no dia seguinte. Trazia uma série de pequenas gaiolas com um sprite em cada uma. Os pobrezinhos estavam todos desacordados, provavelmente devido a alguma maldade feita contra eles. O troll tinha aquele olhar faminto de novo. "Comida boa" ele disse, e logo em seguida saiu com um saco às costas. Voltou com ele cheio de coisas e novamente o circo de horrores apresentou seu número...

Omelete de sprites

Ingredientes: duas dúzias de sprites, trinta dúzias de ovos (ou meia dúzia de ovos de grifo), sal, banha (de humano serve), um saco grande de batatas e um saco grande de cebolas (você consegue naquela casa engraçada da fazenda onde os humanos vivem), um tacho grande, um tacho enorme, temperos a gosto.

Modo de preparo: cozinhe as batatas no tacho enorme. Quando estiverem cozidas, tire a água do tacho enorme e quebre os ovos no tacho grande. Pegue os sprites e triture. Jogue-os no tacho grande com as batatas cozidas e as cebolas. Bata tudo. Sal e pimenta a gosto.

Coloque o tacho enorme de volta no fogo e frite um pouco de banha. Despeje o conteúdo do tacho pequeno no tacho grande e frite em fogo baixo. Ao comer, não exagere. Por causa da banha do humano e dos ovos, este prato tem muito colesterol!

Infelizes criaturinhas! O troll dormiu pelo resto do dia e também toda a noite. Pela manhã tentei me sentar para rezar, mas o corpo não me obedecia. Nem falar eu conseguia. Ainda assim, minha prece silenciosa à Allihanna foi atendida. Agora restava esperar o momento certo. Mais tarde, naquela mesma manhã, o troll acordou e me cutucou, arrancando mais um gemido (mesmo se eu estivesse saudável ele conseguiria isso) e saiu. Voltou com mais um saco, que disse ser um "tira-gosto".

Brownies

Ingredientes: quantos brownies você conseguir pegar na floresta.

Modo de preparar: pegue a tábua grande. Ponha o brownie sobre uma pedra chata e bata até ficar chato. Asse em forma chata na fornalha.

Ainda posso ouvir os ossinhos das pobres criaturas torradas estalando ante a voraz mordida do abominável monstro.

Para minha felicidade, pouco depois o troll saiu de novo. Na manhã seguinte escutei um barulho. Passos, mas diferentes daqueles do meu anfitrião. Até soavam familiares! Foi quando vi alguém que nunca esperaria encontrar aqui: Katabrok, o Bárbaro! Ele entrou, olhou a forma cheia de restos de brownies torrados e, com sua enorme sagacidade e poder de raciocínio, pronunciou: "Biscoito estranho!".

Usei toda a força que me restava para gemer, na tentativa de ser notado. Katabrok olhou para mim e disse: "Neldor! Você está aí! O Arquidruida está te procurando há dias. Falou algo sobre "um ritual no solsqui… Solstoc… Qualquer coisa assim."

"É solstício, seu batráquio!" pensei eu, enquanto tentava gemer mais forte. Katabrok fez algo que demandou um longo tempo e que provavelmente lhe rendeu alguma dor de cabeça — ponderou sobre algo. De repente, concluiu: "Já ia esquecendo! Tenho que chegar o mais rápido possível com esta mensagem às Montanhas de Griffon! Dê um abraço no Arquidruida por mim, Neldor!", falou antes de sair dali para sempre. Resmunguei, mas já era tarde. Ah, ele ia me pagar! Um momento… Por acaso aquelas montanhas não são o lar de uma grande comunidade de kobolds? Hah! Estou vingado!

O troll retornou algum tempo depois disso, carregando um elfo que, por seus trajes, bem podia ser um nobre. Ele se debateu, mas o troll mal notou. Logo estava trancado na gaiola ao meu lado. Ele olhou para mim, mas só consegui emitir alguns fracos grunhidos. Com muita dificuldade acenei uma benção. Ele respondeu com um olhar de desgosto e não trocamos mais palavras. Duas horas depois, o troll apareceu carregando três sacos. Pegou o elfo e bateu até ele cair desacordado — o que, para a sorte dele, não foi difícil. Triste coitado.

Marmelada de elfo

Ingredientes: de um a cinco elfos adultos, um saco de açúcar (peça para o primo de Tyrondir; nas fazendas de lá é fácil achar), dois sacos de marmelo, canela.

Modo de preparar: bata no elfo. Assim que ele cair, ponha na panela e cozinhe em bastante água por um dia. Acrescente o marmelo e cozinhe por mais um dia. Não deixe secar ainda, colocando mais água se necessário. Adicione o açúcar e cozinhe por mais um dia. Coe com um pano (aquele negócio que os clérigos usam serve bem para isso). Ponha ainda quente em um barril e feche, vedando as bordas com piche. Deixe assim durante pelo menos um ano. Sirva como sobremesa.

Finalmente o troll me ofereceu algo que pude aceitar; água. E também algum pão e frutas que eram do elfo. Fiquei realmente triste por ele! Virar compota pode parecer um destino trágico para um membro da corte. Mas, em verdade, conheço alguns clérigos de Glórienn que fariam coisas ainda piores com o troll...

Por falar no monstro, ele saiu de novo, mas não sem antes me cutucar novamente. Os desgraçados só param quietos quando estão de pança cheia! Rezei, e a cura mágica veio. Podia até mesmo falar agora — porém, sem minha bolsa e os itens nela contidos, ainda não podia sair da maldita gaiola. Pior: uma corrente de ar me fazia balançar lentamente para lá e para cá, em uma cadência torturante.

A água acabou. Produzi mais magicamente e bebi o quanto deu. Já estava há vários dias a míngua e a sede era terrível. Me senti bem melhor depois disso, tanto que já até poderia tentar alguma magia mais poderosa, mas nada que me permitisse fugir da jaula. De qualquer forma, já havia decidido que iria ficar ali até conseguir pegar o maldito de jeito!

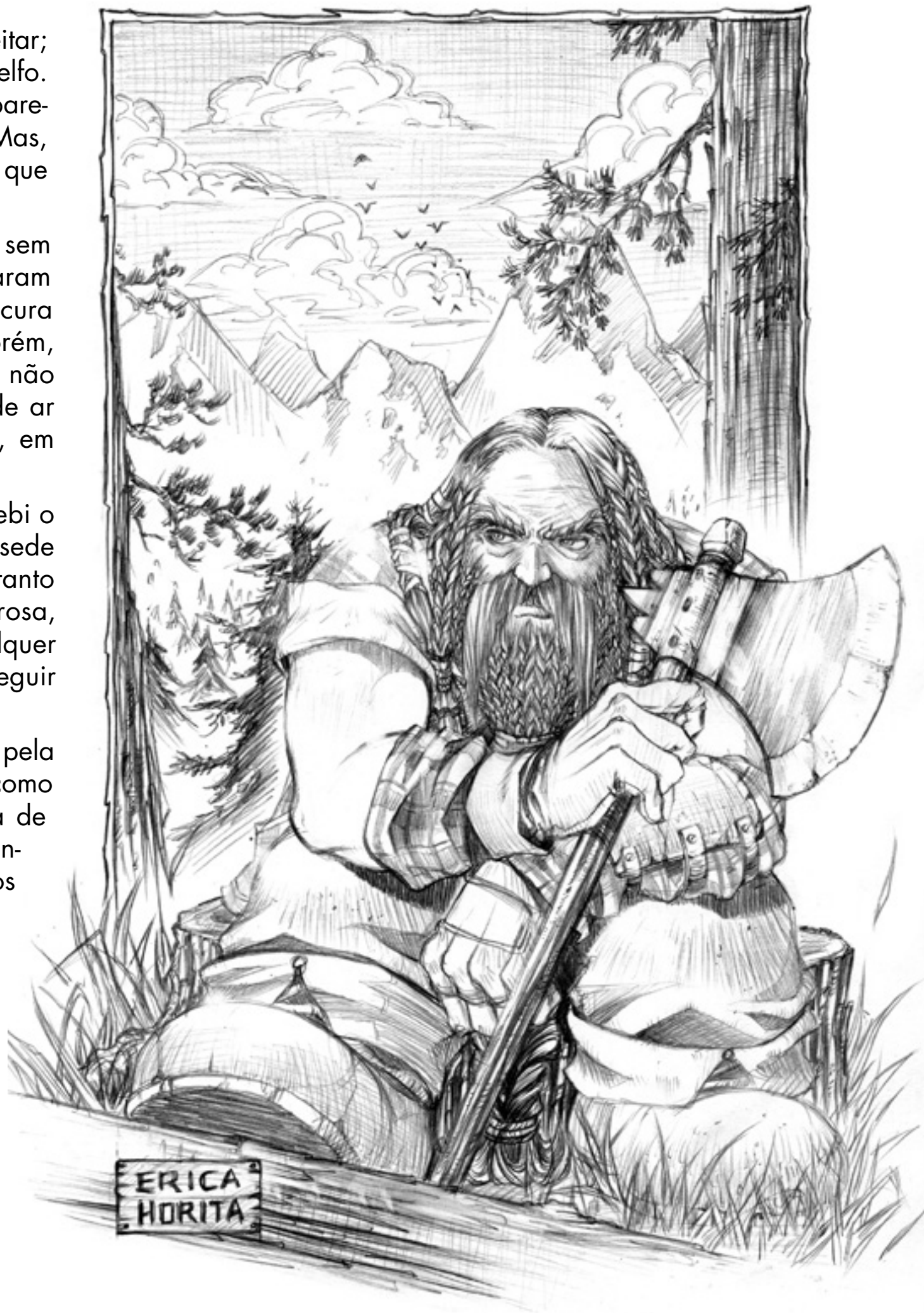
Caiu a noite e só me restava esperar, olhando pela entrada do covil para as estrelas, belas e intocáveis como sempre. As paredes eram de rocha sólida, coberta de limo em vários pontos. Espere, o que seria aquele pontinho brilhante na parede? Serão meus olhos cansados que me enganam? Não. Ambiente úmido com muita carne em decomposição é exatamente o que esse musgo luminoso necessita para crescer. E com uma ajudazinha, ele poderá fornecer exatamente o que preciso para escapar daqui!

O troll só voltou no dia seguinte, muito carregado. Arrastava uma liteira com um anão gordo amarrado na mesma. Ele tentava subornar o troll de todas as formas, mas este só devolvia com aquele olhar maligno de fome que aprendi a reconhecer...

Feijoada de anão

Ingredientes: um anão muito gordo, um saco grande de feijão, sal, pimenta, linguiça (de humano é ótima para isso), cebola, alho, couve, toucinho (de humano serve), um saco enorme de farinha de mandioca.

Modo de preparar: bata no anão até ele amaciar. Pique em pedaços e ponha para cozinhar com bastante água.



Mais comidas fantásticas?

Se ainda não viu, confira a coluna **Caverna do Saber** desta edição para um artigo sobre culinária com efeito em jogo. E, se você for especialmente corajoso, faça a adaptação das "receitas" desta Tesouros Ancestrais para as regras da coluna.

Hmm, pensando bem, melhor não.

Não deixe secar. Quatro dias depois, adicione o feijão, o alho, a cebola e a linguiça. Cozinhe por mais um dia. Então frite cebolas com toucinho e linguiça em outra panela e adicione a farinha de mandioca, mexendo em fogo baixo até a farinha dourar. Em outra panela, coloque uma quantidade razoável de toucinho e frite até a banha derreter. Junte a couve picada e mexa até estar cozido. Sirva com laranjas.

Foram mais cinco dias de tortura. Não pude conjurar nenhuma magia enquanto o troll permanecia acordado. Eu fingia estar fraco para minha própria segurança. Só nos raros momentos em que ele saiu é que pude fazer alguma coisa.

E que musgo complicado para crescer! Pela primeira vez em minha vida uma planta não obedecia direito a minha magia. Aquela espécie deve ter sido modificada por um mago. Me peguei várias vezes pensando em como ele teria ido parar ali. Provavelmente, o troll comeu o mago também! Apliquei várias vezes uma magia para crescimento de plantas, e a mancha luminosa na parede avançou apenas um palmo. E eu precisava de mais daquele musgo, muito mais!

Finalmente o troll fez seu banquete de anão e adormeceu. Pelo que comeu, devia levar pelo menos dois dias para acordar. Até lá, já terei terminado o que estava planejando…

Troll bem passado

Ingredientes: um troll e um druida furioso.

Modo de preparo: deixe um druida incapacitado por mais de uma quinzena, vendo um troll preparar comida com gente. Depois deixe o druida se recuperar. O resto é consequência.

"Bom dia seu troll!", eu disse, quando o bicho acordou. "Estou bem melhor hoje!".

O troll olhou espantado. Afinal, eu parecia meio morto pouco antes dele ir dormir, e agora estava muito bem. Ele sorriu com aquele mesmo olhar. Não sei que tipo de prato pretendia fazer comigo, e nem quero descobrir.

Esmaguei o punhado de musgo em minha mão direita e um líquido brilhante escorreu pela palma. "Sabe o que é isso, troll?", perguntei, antes de recitar o encanto. "Seu fim".

Ele tentou chegar à gaiola para me deter, mas era tarde. Um muro de fogo se levantou no meio do covil, pegando o monstro em cheio. Ele se debateu nas chamas até finalmente cair inerte. Parte da gaiola também estava no fogo e ficou em brasa.

Chutei a porta, que caiu ruidosamente. Esperei o fogo diminuir e pulei. Corri, queimei meus pés, mas estava livre! Olhei para o sol, gritei à liberdade! O vento respondeu soprando meu rosto e afastando o cheiro fétido do covil. Uma águia piou à distância.

Me forcei a voltar para aquele lugar terrível para terminar de queimar tudo. Após o ataque da muralha de fogo, uma das poucas coisas que restavam era uma arca repleta de ouro. Devia pertencer ao anão — ele havia dito algo como "Tem muito mais de onde esse veio" tentando convencer o troll.

Não que eu me importe com o ouro, a liberdade é bem mais valiosa que isso. Mas o Arquidruida sempre tem um bom uso para tesouros. Além disso, não fosse pelos ensinamentos que recebi da ordem, eu estaria agora mesmo transformado em mocotó.

Peguei o ouro, minha foice (meu único pertence que ficou inteiro) e voltei andando para a floresta. A dor nos pés não foi fácil de tolerar, mas continuei assim mesmo. Na mata poderi a me curar, e conhecia algumas ervas que aliviam a dor.

Antes disso, porém, vou entrar em uma cachoeira e sair de lá apenas quando a água clara terminar de lavar a última lembrança deste tenebroso episódio…

RICARDO AGUIAR

MARLON "ARMAGEDDON" TESKE

Sir Holland

MESTRE?

COMO O SENHOR CONSEGUE ENFRENTAR OS PERIGOS DA PROFISSÃO DE CAVALEIRO?

EU PUXO TODA MINHA **CORAGEM** E **OUSADIA** DO FUNDO DE MINHA ALMA!

...CONHECENDO BEM O MESTRE, DEVE SER **DE LÁ DO FUNDO MESMO!!** -:HEHEHE:-

VAI TER O **"FUNDO"** DE ALGUEM LEVANDO CHUTE JÁ-JÁ!

OUÇA, YELLUS! O SEGREDO DA CORAGEM É SEGUIR FIRME EM **DIREÇÃO AO PERIGO!!**

ELI CONHEÇO COMO **IMPRUDÊNCIA.**

NÃO SENHOR! UM CAVALEIRO DE VALOR **JAMAIS** RECUA DIANTE DO INIMIGO!

— POR **MAIOR** QUE SEJA!

EITA!! UM GIGANTE SE APROXIMA!!

RÁ! OBSERVE COMO PERMANEÇO FIRME DIANTE DO PERIGO!!

ALTO!!

ZAMBI

-:UUII!:- **COMO** ISSO ACONTECEU?

...UMA **MENTORIA** DE CORAGEM E OUSADIA!

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta coluna tem como propósito contar o que acontece na Guilda do Macaco, a mesa oficial de *Tormenta*. Todas as terças-feiras, às 20h30, os autores do cenário se reúnem no canal da Twitch ao vivo para jogar RPG, e tudo o que acontece na aventura se reflete na história de Arton. *A Anterioremente...* resume esses acontecimento para você que ainda não conseguiu ver todos os vídeos, que também se encontram arquivados no nosso canal no YouTube.

A coluna, obviamente, contém spoilers.

A ARAPUCA ASTRAL DOS ARQUIVENAVEGADORES!

Aqui você acompanha mais aventuras da Guilda do Macaco, composta pelos nossos heróis: o professor élfico Aeripharian, o bárbaro/mago Klunc, o conde cavaleiro Lothar e o pirata Nargom. São os defensores do reino de Svalas e de todas as nações livres contra as conspirações do pérfido General Máximo Von Krauser, o vilão que junto ao seu exército de puristas quer conquistar Arton e aniquilar todas as raças não-humanas!

Os heróis da Guilda finalmente chegaram a Lamnor, o continente sul, em busca de um antigo estaleiro dos elfos. E agora estão mais perto de seu objetivo: encontrar um navio mágico capaz de alçá-los através do "mar de estrelas" e viajar até o mundo do deus dos monstros para resgatar a rainha-imperatriz Shivara Sharpblade.

Enquanto isso, sem a liderança dela, O Reinado padece e se desfaz em meio à guerra...

Episódio 68 – A escolha de Lothar!

Lothar reencontra em meio ao oceano sua antiga paixão, a sereia Licéia. As sereias já ouviram falar de lendas sobre navios estelares e ajudam a embarcação dos heróis a chegar até a costa de Lamnor, protegendo-os magicamente de monstros marinhos e intempéries do clima.

Ao desembarcar em Lamnor, a Guilda vê uma imensa torre oca. Seu interior está repleto de escadas, passarelas e discos flutuantes que servem como elevadores. A torre é comandada por Amrynn, uma elfa parte de arquinavegantes ancestrais que trouxeram a civilização do mundo de Nivenciuén até Arton.

Amyrrin tem uma ideia do que está acontecendo ao seu redor através de magia, e até mesmo ouviu falar da guerra no norte, mas devota-se a uma outra guerra que não consegue esquecer. A infinita guerra. Ele ainda vive no passado, sem esquecer a queda da cidade de Lenórienn nas mãos dos goblinoides. Sua torre possui defesas mágicas contra aqueles que considera inimigos. Amyrinn revela aos heróis suas tentativas de energizar um cristal com capacidade de mover um navio através do éter do espaço, onde as correntezas de mana são rarefeitas. Aeripherian descobre, porém, que ela utiliza necromancia para isso, capturando almas de goblins e aprisionando-as no artefato.

Fiel à sua antiga honra de paladino, Lothar se recusa a colaborar com Amyrinn, desferindo ofensas, comparando tal atitude a algo digno dos puristas contra quem estão lutando. Lothar deixa a torre após a discussão, enquanto os outros ficam para trás e tentam pesquisar um método alternativo de energizar o cristal.

Tal qual um cavaleiro de lendas, Lothar vaga pelas florestas virginais do continente sul, até encontrar um lugar onde se sinta inspirado. Perdido em pensamentos e dilemas, conversa com o espectro do bom barão Abelard, que vive dentro da espada mágica que carrega. Lothar deseja saber uma maneira de alcançar o reino dos deuses. O barão lembra que a magia dos elfos não é maligna em si, e está prestes a se aprofundar no assunto, quando adverte Lothar da presença de alguém hostil.

Uma hobgoblin surge da selva, saltando ágil como uma sombra. É Maryx Corta-Sangue, temida caçadora de cabeças da Aliança Negra! Maryx prepara-se para matar Lothar, mas ele quase consegue dissuadí-la ao mostrar que não tomou o partido na disputa entre ela e Amyrinn, e nem pretende impedir um confronto.

Quase.

Infelizmente, Klunc, que estava em sua forma de guerreiro bárbaro, tinha ficado entediado na torre élfica e saiu para procurar Lothar. Ao ver a figura do gigante, Maryx acredita que é uma armadilha de seus inimigos e resolve atacar.

Episódio 69 – A encruzilhada élfica

Lothar é quase estraçalhado por um dos ataques da estranha arma de Maryx, mas invoca com seu item mágico uma montaria, com a qual revida numa investida a altura da guerreira. Klunc desarma Maryx com seu machado, mas é atacado por Eclipse, o lobo atroz da hobgoblin. Apesar das mordidas e garras letais do lobo, o bárbaro começa a abraçar e brincar com o animal, como se fosse um cachorrinho!

Impressionada com a fibra guerreira de Lothar e seu companheiro, Maryx recua.

Na torre, Aeripharian e Nargom encontram um salão de fantasmas élficos que vivem aprisionados por Amyrinn. São sua única companhia. Eles salvam goblins que estavam aprisionados nas masmorras da torre e os levam para fora, onde reencontram Lothar e Klunc. A Guilda é agradecida por Glong, famigerado baloeiro goblin de idade avançada que deixou o norte para viver entre os seus.

Os heróis resolvem confrontar Amyrinn na torre. Nesse mesmo momento, Maryx e Eclipse atacam, tentando chegar até seu alvo. Amyrinn se defende conjurando uma muralha prismática sobre a ponte em que está, mas Maryx é ágil, e após hesitar, consegue se dependurar pelas bordas da ponte e transpor o obstáculo. Não querendo deixar o elfo arquinavegador fuja impune de seus crimes, mas tão pouco desejando matar, Aeripharian se vê obrigado a tomar uma decisão drástica. O professor conjura um feitiço de petrificação. Indignada com a clemência que muitos de seu povo não tiveram, Maryx parte.

Aeripharian vaga pela vastidão da torre solitária. Olhando para o vazio, pondera se realmente terá feita a coisa certa.

Episódio 70 – Corrida espacial!

A Guilda adquire a matriz de mana que necessita, mas ela ainda está instável, na forma de energia pura. Precisa ser estabilizada. Os heróis conseguem angariar os goblins que salvaram e, graças a sua ajuda, constroem engenhocas e pesquisam antigos tomos de feitiçaria, dando seguimento a pesquisa que estava em andamento no estaleiro dos elfos.

Klunc, num ato nobre, resolve sacrificar sua personalidade mago para alimentar a matriz.

"Klunc herói, amigos de Lunc herói", ele diz, "NINGUÉM SE SACRIFICA ALÉM DE KLUNC!"

O bárbaro volta a ser um simples bárbaro e seu outro eu (uma dádiva da deusa da magia) fica aprisionado no artefato. A matriz de mana solidifica e transforma-se em uma orbe, que pode ser transportado fisicamente.

Em posse da orbe, falta a Guilda encontrar um navio que possa equipar para fazer a travessia astral. Havia, por exemplo, O Caronte. O navio do pai adotivo de Nargom, que o pirata tentava conseguir se apossar novamente desde a primeira aventura da campanha. E ele estava logo ali na costa. Ancorado em algum lugar, em reparos. Dando sopa. Já falamos que havia O Caronte, e essa poderia ser a oportunidade perfeita para a guilda tomá-lo (se o mestre fizesse a bondade de não enchê-lo de NPCs poderosos)? Mas não, é claro. A Guilda jamais adotaria um pensamento tão linear e óbvio.

Eles preferiram poupar tempo. Resolveram modificar o navio que já tinham, Il Prosciutto del Mare, transformando-o em Il Prosciutto delle Stelle (tradução: O Presunto das Estrelas!)

Aeripharian monitora a transferência da matriz de mana, e certifica-se que funcione. O vasto conhecimento mágico do professor élfico poupa muito do tempo que seria desperdiçado.

Lothar organiza o trabalho da tripulação de goblins na empreitada e dá ordens, valendo-se de conhecimentos que aprendeu ao administrar as próprias terras.

Klunc, com a enorme força física, ajuda a carregar os materiais necessários na construção, mas quase põe tudo a perder, ao não conseguir controlar sua habilidade de crescimento sobrenatural. Ele quase destrói o navio.

Por sorte, Nargom, além de conquistar a confiança dos goblins e aplacar suas inseguranças, alia o conhecimento prático que tem sobre barcos ao domínio de engenharia de Eisenritter, escudeiro anão metálico de Lothar, e instrui a equipe a finalizar o projeto com sucesso.

Episódio 71 – Kluncnauta de mármore

Il Prosciuto delle Stelle é agora capaz de voar, e vai até o feudo de Lothar no reino de Bielefeld, onde a Guilda passa algum tempo fazendo preparativos necessários e adquirindo conhecimentos úteis para singrar o mar de estrelas. Com tudo pronto, finalmente partem.

Ao deixar Arton, eles são presenteados com a visão deslumbrante do éter entre os mundos, e fazem os cálculos necessários para tentar traçar uma rota baseada em astronavegação. Os membros da tripulação emocionam-se por terem chegado onde a maioria dos artonianos nunca esteve.

Mas o momento sublime é quebrado por perigos inesperados. Sem estar acostumado aos perigos do espaço, Nargom conduz o Prosciutto para um campo de asteróides.

Alguns bólidos atingem Klunc, fazendo o gigantesco bárbaro perder o equilíbrio. Ele é arremessado para fora do convés e da cúpula de proteção mágica contra o vácuo.

Lothar monta seu cavalo mágico e tenta laçar Klunc com uma corda, mas ela graças à força descomunal necessária para o ato de heroísmo.

Enquanto isso, Nargom luta para conduzir o navio para fora de perigo e Aeripharian tenta salvar a embarcação restaurando o casco de madeira da embarcação com suas magias. É uma corrida contra o tempo.

Um novo meteoro vem na direção de Klunc e, instintivamente, o bárbaro golpeia destruindo o corpo celestial, talvez instintivamente achando que o impulso pudesse trazê-lo de volta para perto do navio. Mas ao fazer isso, contudo, é arremessado com velocidade crescente para o abismo interplanetário. Em um feito épico, Lothar cavalga pelo espaço e protege o navio como escudo, colocando-se no caminho dos meteoros. Nargom tenta encontrar em seu repertório uma manobra que pudesse fazer com que pudesse se aproximar do bárbaro enquanto escapa dos meteoros, mas é impossível.

Aeripharian percebe um espaçonauta num escafandro, atirado ao vácuo entre pedras e escombros, mas a prioridade é tentar salvar Klunc. Ele conjura voo sobre si mesmo e tenta ir até o bárbaro, disposto a se esquivar de obstáculos letais para trazê-lo de volta. Só que pela segunda vez, num curto espaço de tempo, se vê enredado num dilema.

O Prosciutto está sendo destruído pelos meteoros e ele não tem uma noção precisa de qual direção Klunc foi arremessado. Então resolve voltar, abandonando o amigo, mas efetivamente salvando a vida de todos os outros a bordo do navio. Um de seus feitiços consegue restaurar o Prosciutto e remendar boa parte dos rombos, bem a tempo da embarcação sofrer novos danos que, de outro modo, significariam o fim total da Guilda.

Lothar se lança na frente de mais um meteorito e Aeripharian desintegra outro com sua varinha, permitindo que Nargom, com a ajuda do espírito mago de Klunc, consiga levar o navio para uma área segura e fora de perigo.

A missão está salva. A procura pela Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade continuará. Mas com ela, pairará para sempre o sentimento de perda e impotência. Mesmo heróis de guera, mesmo donos de capacidades além dos seres comuns que caminham por Arton, foram incapazes de salvar seu amigo.

O relato deste mês termina com aa frase que jamais acharíamos que um dia seria escrita:

Klunc, o bárbaro, está morto.

DAVIDE DI BENEDETTO

UMA ANTIGA PROFECIA ESCONDE A ÚLTIMA ESPERANÇA DE UM POVO... E A RUÍNA DE OUTRO.

Ele está chegando.

A profecia nos avisou que, com o eclipse, viria o Arauto da Destruição, tingindo os campos de vermelho. Ele já destruiu o Reino dos Elfos com seu exército de monstros. Só existe uma coisa que pode detê-lo, mas ninguém sabe o que é.

Passei minha vida toda estudando a profecia. Todos nós dedicamos cada minuto a tentar decifrá-la, em busca de uma arma, de uma esperança. Mas a última barreira caiu e ele está chegando.

A sombra da morte cobrirá nossos reinos, a menos que alguém responda a pergunta que nos atormenta desde o início.

O que é a Flecha de Fogo?

A FLECHA DE FOGO

já disponível em www.jamboeditora.com.br

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior

Adriano De Oliveira Santos Ayub

Advanilton Azevedo

Affonso Miguel Heinen Neto

Aggeu Luna

Airton Luiz Tulio Júnior

Alan De França Santana

Alan Melo

Alan Portela Bandeira

Albano Francisco Schmidt

Aldrin Cristhiam Manzano

Alex Myller Duarte Lima

Alex Ricardo Parolin

Alex Rodrigo Rezende

Alexandre Feitosa

Alexandre Ferreira Soares

Alexandre Gonçalves Urbano

Alexandre Krause

Alexandre Ling

Alexandre Lunardi

Alexandre Straube

Alexsandro Alves

Aline Alves Rocha

Allan Adann Caires Marcelino Da Silva

Allec Ribeiro

Allisson Oliveira

Álvaro Da Rosa Cunha

Álvaro Ferreira

Amadeus De Melo Cavalcanti

Ana Lucia Lieuthier

Ana Lúcia Merege

Anderson Guerra

Anderson Leal Mozer Garcia

André Braga

Andre Carpenter

André Felipe Menezes Dos Santos

André Luis Adriano

André Luiz Noronha Baracho

André P. Bogéa

André Peres

Andre Russo Moreira

André Tepedino

Andre Zanki Cordenonsi

Andrey Benevenuto Costa E Silva

Antônio Henrique Botticelli

Antônio Ricart

Ariel Juarez

Arthur Carvalho Laurindo

Arthur De Andrade Arend

Arthur Navas Assis De Souza

Artino Filho

Artur Augusto Bracher Capute

Artur Barroso Mirço

Artur De Oliveira Da Rocha Franco

Ásbel Torres Da Cunha

Augusto Baptista

Augusto Santos

Benjamin Grando Moreira

Benuel Farias

Bernardo Pires Caron

Breno Muinhos

Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo

Bruno Bernardes

Bruno Bitencourt Oliveira

Bruno Brinca De Jesus Limeira

Bruno Caricchio Buss

Bruno Cobbi Silva

Bruno Da Silva Assis

Bruno De Jesus Farias Silva

Bruno Della Ripa Rodrigues Assis

Bruno Eron

Bruno Esteves

Bruno Estrazulas

Bruno Grimaldi

Bruno Henrique Da Cunha De Lucca

Bruno Lira De Oliveira

Bruno Matoso

Bruno Meneghetti

Bruno Müller

Bruno Parolini

Bruno Ratkiewicz De Souza

Bruno Santos

Bruno Stoy Locatelli

Bruno Vieira Marucci

Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos

Caio Alexandre Consorti Paixão

Caio Andrade

Caio Coutinho

Caio Cruz

Caio Guimaraes Junqueira

Caique Cavalcanti

Caíque Martins

Calvin Semião

Carlos “Grande Castor” Gonçalves

Carlos Augusto Mello Machado

Carlos Eduardo Da Silva Leal

Carlos Ernando Fern

Carlos Leandro Gomes Batista

Carlos Ogawa Colontonio

Carlos Roberto P Barbosa

Carlos Roberto Passos Jr.

Carlos Torino Grillo

Cassiano Ricardo Umlauf

Celso Guedes De Jesus

Cesar Monteiro Junior

Chris Azeredo

Christopher Pavan

Clayton Varela

Cleiton Chaves

Colemar F. Cunha

Cristiane Weber

Dahmer Duarte Maggion

Dallison Luan Lourenço

Dalton Souza

Daniel Baz Dos Santos

Daniel Bittencourt

Daniel Felipe Meireles De Souza

Daniel Freitas

Daniel Guimarães

Daniel Natã

Daniel Poleti

Daniel Ramos

Daniel Sevidanes Alves

Daniel Sugui

Danielson Tavares

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

- Danilo Andrade
- Danilo Bensi Diogo
- Danilo Carlos Martins
- Danilo De Oliveira Carvalho
- Danilo Henrique
- Danilo Henriques
- Danyel Pablo Batista Muniz
- Dartagnan Quadros
- Davi Fontebasso
- Davi Roberto Limeira
- Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Bor-ba
- Davidson Pinheiro
- Deivid Santos
- Demian Machado
- Denilson Belo Coelho
- Denis G Santana
- Dennys Laubé
- Deywid Dutra
- Diego Adão Fanti Silva
- Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
- Diego Barboza
- Diego Goncalves
- Diego Machado Monnerat
- Diego Mello
- Diego Niles
- Diego Reis Barreiro Rodriguez
- Diego Silveira Martins Marques
- Diego Torralbo
- Dimas Bentim Junior
- Diogo Dns
- Diogo Monteiro Gouveia
- Diogo Peres Dos Santos
- Diogo Schmitz Langwinski
- Douglas Drumond
- Douglas Marques
- Douglas Toseto Marçal De Oliveira
- Eder Ribeiro De Santana
- Edilazio Luiz
- Edson Jose Nascimento
- Eduardo Assis Das Chagas
- Eduardo Luciano Camolez
- Eduardo Tavares Machado
- Eliel Junior
- Elton Rigotto Genari
- Emanuel Mineda Carneiro
- Enzo Scarpatti
- Enzo Venturieri
- Ericki Haras
- Erimar Lopes
- Estêvão Rendeiro
- Fabiano Fernandes Dos Santos
- Fabiano Martins Caetano
- Fabiano Raiser Dias Bexiga
- Fábio “Corax” Lima
- Fabio Caetano De Souza
- Fabio Cunha Pinto Coelho
- Fábio Marques
- Fabio Melo
- Fabio Piazzaroli Longobardi
- Fabio Ramalho Almeida
- Fabio Rezende
- Fabio Soares
- Fábio Vasquez Pereira
- Fabrício De Lima Silva
- Fabricio Maciel
- Felipe Dal Molin
- Felipe Do Espirito Santo
- Felipe Feitosa De Oliveira
- Felipe Horas
- Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
- Felipe Koetz
- Felipe Leonardo De Mattos
- Felipe Lira Fernandes
- Felippe Moreira Rodrigues
- Fellipe Da Silva
- Fellipe De Paula Campos
- Fellipe Petruz
- Fernanda Pederiva
- Fernando Augusto Iwata Yamamoto
- Fernando Barrocal
- Fernando Do Nascimento
- Fernando Duarte Silva
- Fernando Fenero
- Fernando Guarino Soutelino
- Fernando Henrique
- Fernando Junior
- Fernando Mauricio Carneiro Filho
- Fernando Picolotto
- Fernando Ribeiro
- Fernando Sanches
- Fernando Takao
- Fernando Wecker
- Filipe Dos Santos Da Silva
- Filipe Itagiba
- Filipe Muller Lohn
- Filipe Wilbert
- Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
- Francisco Marques Da Silva Junior
- Francisco Sedrez Warmling
- Frank Silva
- Frederico Detofano
- Gabriel Arthur Militzer
- Gabriel De Assis Maria Pedro
- Gabriel Fenili
- Gabriel Fernandes Sarmento
- Gabriel Kolbe Teixeira
- Gabriel Lopes
- Gabriel Pellizzari
- Gabriel Reis De Meira
- Gabriel Rodrigues
- Gabriel Rodrigues Menino Da Costa
- Gabriel Zuanetti
- Genilson Ferreira Rodrigues
- Geraldo Abílio
- Gervasio Da Silva Filho
- Gilmar Alves De Oliveira
- Gio Mota
- Gisele Sena Bertolazo
- Giuliano Bortolassi
- Gláucio José Magalhães
- Guilherme Amato Marinho
- Guilherme Da Silva Alves
- Guilherme Duarte Rodrigues
- Guilherme Inojosa Cavalcanti
- Guilherme João Souza
- Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
- Guilherme Lopes Vitoriano
- Guilherme Luiz Klug
- Guilherme Tamamoto
- Gustavo Agibert
- Gustavo Albino Da Costa
- Gustavo Asevedo Vieira
- Gustavo Caldini Lourençon
- Gustavo Cassiano Peres
- Gustavo Creutzberg
- Gustavo De Brito Perandré
- Gustavo De Oliveira Ceragioli
- Gustavo Henrique Manarin
- Gustavo Lander
- Gustavo Moscardo Domingues
- Gustavo Nobre Wotikoski
- Gustavo Oliveira
- Gustavo Ramos Dos Santos
- Harley Lucas Gonçalves
- Hebert J
- Helder Poubel
- Helio Neto
- Henrique Castro

- Henrique Cesar Vaz
- Henrique Da Costa Gallo Neto
- Henrique Rangel
- Henrique Rodrigues
- Henrique Tunes De Morais
- Heristhon Max Moreira Libânio
- Hernani Ilek
- Hiromi Honda
- Hugo “Sr. X” Rosa
- Hugo Jacauna
- Hugor Soares De Melo
- Humberto Meale
- Iago Botta
- Icaro Guedes
- Igor Jose Souza Mascarenhas
- Igor Lima
- Igor Marinho
- Igor Matheus
- Igor Tancredo
- Inácio Fëanor
- Iran Eduardo
- Islan Alves
- Italo Machado Piva
- Ives Bernardelli De Mattos
- Izaack Allan
- Jaiso Guilherme
- Jean Blaskoski
- Jean Lucas Sgarbi Carassa
- Jeferson Cardoso
- Jeferson Da Rosa
- Jhonatam Fernandes Golim
- Jhonatan Cassante
- Joab Pimentel Maia Portugal
- Joao Carlos Freitas Lucena
- João Gustavo Borges E Silva Vita
- João Pedro Dos S. Thomé
- João Tessuto
- Joelson Nascimento
- Jonatan Guesser
- Jonatas Castilho Moraes
- Jônatas Filipe Vieira
- Jonathan Fried
- Jonathan Pinheiro Dos Santos
- Jones Dos Santos Vieira
- Jorge Gomez
- Jorge Junior
- Jorge Theodoro Eduardo Brock
- Jose Barbosa Santiago Junior
- José Luiz Da Silva Rangel Júnior
- José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
- José Victor Pissurno
- Joseph Oliveira
- Josevan Silva
- Juan Campos Barezzi
- Juliano Cataldo
- Juliano De Miranda
- Juliano Zachias Soares Da Silva
- Julio Cesar Da Silva Barcellos
- Júlio N. S. Filho
- Kaede Kisaragi
- Kássio José Lara De Rezende
- Kellisson Felipe
- Kelvin Pirolla
- Kelvin Vieira
- Lara Jennifer De Lima Silva
- Larissa Guilger
- Leandro Andrade
- Leandro Bitencourt
- Leandro Candeia Fiamenghi
- Leandro Figueiredo
- Leandro Moreira
- Leandro Peixoto Mattos
- Leandro Soares Da Silva
- Leandro Teixeira De Moura
- Léo Cunha
- Leonardo Arcuri Florencio
- Leonardo Bacchi Fernandes
- Leonardo Caldas Costa Andrade
- Leonardo De Avellar Frederico
- Leonardo Dias Pesqueira
- Leonardo Finelli Tavares
- Leonardo Gasparotto
- Leonardo Marengoni
- Leonardo Menezes De Carvalho
- Leonardo Neves
- Lincoln Ruteski Dos Santos
- Luan Silva
- Lucas Baesso
- Lucas Barbosa Lins
- Lucas Bertocchi
- Lucas C. Alves Bittencourt
- Lucas Herbeth De Menezes Santiago
- Lucas Linki
- Lucas Olímpio
- Lucas Senra Moreira Da Costa
- Luciana Nietupski
- Luciano Portella Rodovalho
- Luís Felipe Hussin Bento
- Luis Guilherme B G Ruas
- Luiz Cláudio
- Luiz Dias
- Luiz Geraldo Dos Santos Junior
- Luiz Henrique Oliveira
- Luiz Otávio Gouvêa
- Luiz Paulo De Carvalho Lavall
- Luiz Paulo De Lima
- Luiz Tiago Balbi Finkel
- Lutero Cardoso Strege
- Manoel Mozzer
- Marcel Pinheiro
- Marcello Corsi Janota De Carvalho
- Marcello Guerreiro
- Marcelo Barandela Abio
- Marcelo Duarte Machado
- Marcelo Eugenio Amaral De Faria
- Marcelo Façanha
- Marcelo Guimaraes De Morais Silva
- Marcelo Jose Dos Anjos
- Marcelo Juliano Santos Silva
- Marcelo Lima Souza
- Marcelo Massahiko Miyoshi
- Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
- Marcelo Oho
- Marcelo Seara Mendonça
- Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
- Marcio Dias
- Marco Aurélio Ferreira Vecki
- Marcos Farias
- Marcos Henrique
- Marcos Santos
- Marcus Antônio Santana Santos
- Marcus Araujo Matildes
- Marcus Lins
- Marcus Sabino Vikings Mc
- Marcus Vinicius De Alvarenga
- Maria Luciana Lima
- Mariana Silva Guimarães Ferreira
- Mario Felipe Rinaldi
- Mário Ferrari Neto
- Mark Michael Ederer
- Mateus
- Mateus Fuzzato
- Mateus Guida
- Matheus De Lima Monteiro
- Matheus Esteves Vargas Liguori
- Matheus Farencena Righi
- Matheus Hobit
- Matheus Jatzek
- Matheus Panda
- Mattheus Lopes Filgueira Sampaio
- Mauricio Bomfim
- Mauricio Michel Klagenberg
- Maurício Silva Araujo
- Mauro Araújo Gontijo

- Max Pattacini
- Mayck Szezech
- Maycon Cabegi
- Mayra Farias Silva
- Michel Souza Vadiletti
- Mike Ewerton Alves Jorge
- Murilo Vieira Guidoni
- Narciso Dos Santos Filho
- Natália Inês Martins Ferreira
- Nathan Motta Arocha
- Nehru Moreira De Sousa
- Neilson Soares Cabral
- Neves D. Hiago
- Nicolas Gonçalves Da Silva Schmid
- Nikolas Martins Brandão Oliveira
- Nill Chesther Nunes De Azevedo
- Orlando Luiz
- Otávio Andrade
- Otávio César Marchetti
- Pablo Diego Batista Da Silva
- Pablo Kamien
- Paulo Braga Rodrigues Craveiro
- Paulo C. Holanda
- Paulo Cesar Nunes Mindicello
- Paulo Fernando Gomes Velloso
- Paulo Herique Dihl
- Paulo Ítalo Medeiros
- Paulo Ramon Nogueira De Freitas
- Paulo Roberto Montovani Filho
- Paulo Victor Ferreira De Moura
- Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
- Pedro Cesar Bento Mendes
- Pedro Curcio
- Pedro Henrique Estumano Gomes
- Pedro Henrique Ferraz
- Pedro Lunaris
- Pedro Marques Telles De Souza
- Pedro Moniz Canto
- Pedro Morhy Borges Leal
- Pedro Netto
- Pedro Rafahel Lobato
- Pedro Teixeira Cardoso
- Péricles Vianna Migliorini
- Peterson Branco
- Peterson Lopes
- Phelipe Raphael Dos Santos
- Philippe Pittigliani Magnus
- Phillipe Ferreira De Lyra
- Pitterson Marcus De Paula Reis
- Rafael Arêas
- Rafael Artur
- Rafael Augusto Da Rocha Rosa
- Rafael Bezerra Vieira
- Rafael Blotta
- Rafael Cascardo Campos
- Rafael Cmb
- Rafael Da Silveira Melo Devera
- Rafael De Andrade Teixeira
- Rafael De Oliveira Lima
- Rafael Heleno De Camargo Barbosa
- Rafael Lichy
- Rafael Louriçal
- Rafael Luz
- Rafael Nicoletti
- Rafael Noleto
- Rafael Panczinski De Oliveira
- Rafael Ramalho
- Rafael Reis
- Rafael Sangoi
- Rafael Silva
- Rafael Souza Oliveira
- Raffael Lima
- Ramon Xavier Pereira
- Raoni Dias Romao
- Raphael Everton Gonçalves Da Silva
- Raphael Galimbertti
- Raphael Martins Bohrer Zullo
- Raquel Gutierrez
- Raul Galli Alves
- Raul Guimarães Sampaio
- Raul Vinicius Cecilio
- Régis Fernando Bender Puppo
- Renan Gonçalves Zanato
- Renan Nicastri Ivo
- Renan Rodrigues
- Renan Tedesco
- Renato Junior
- Renato Motta
- Ricardo Batista
- Ricardo Branco
- Ricardo Carvalho Da Costa
- Ricardo Panetto
- Richard Pinto
- Richard Sassoon
- Roberto Levita
- Robertson Schitcoski
- Robinson Moreira
- Robson De Braga Castelo Branco Junior
- Rodolfo Caravana
- Rodrigo Aguera
- Rodrigo Amaral Pantoja
- Rodrigo Aparecido De Toledo
- Rodrigo Camilo
- Rodrigo Da Silva Santos
- Rodrigo Marques
- Rodrigo Menezes
- Rodrigo Montecchio
- Rodrigo Moreira Clares De Souza
- Rodrigo Santos
- Roger Guidi
- Rogério Fabiano Dos Passos
- Rogério Sousa
- Romário Oliveira De Vasconcelos
- Ronald Guerra
- Ronaldo Hasselman Nascimento
- Ronan Freitas
- Samuel Cardoso Santiago Junior
- Sandro Da Silva Cavalheiro
- Sandro Marcelo Goncalves
- Sasukerdg Mendes
- Saulo Medeiros Aride
- Sávio Souza
- Seuraul
- Silvio Oliveira De Jesus Junior
- Simone Rolim De Moura
- Sócrates Moura Santos Júnior
- Soren Francis
- Sulleman Silva Martiniano
- Tales De Azevedo E Vasconcellos
- Talles Magalhães
- Tarcisio Oliveira Correa
- Thales Campelo
- Thalles D Enrico Castro E Guimaraes
- Theógenes Rocha
- Thiago Costa
- Thiago Destri Cabral
- Thiago Donadel
- Thiago F Chaves
- Thiago Machado Bezerra
- Thiago Pinheiro
- Thiago Rodrigues De Souza
- Thiago Ruis
- Thiago Tavares
- Thiago Tavares Corrêa
- Thomas Aguiar
- Tiago Alexandrino
- Tiago Alves Araujo
- Tiago Cubas
- Tiago Ferreira
- Tiago Misael De Jesus Martins
- Tiago Monnerat De F. Lopes
- Tiago Moura
- Tiago Rafael Vieira
- Tom Azevedo

Túlio Goes
Uelerson Canto
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Veronica Warlock
Vicente Fonseca
Victor Alexsandro
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Silva
Vinicius De Araujo Di Giacomo
Vinícius Domingues Nunes
Vinicius Druciak Regis
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius G. O. Miiller
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Carvalho
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Welton Beck Guadagnin
Wesley Francisco Da Silva
Wesley S. Regis
Wicttor Picanço Rios
William Rodrigues Costa
Willian De Souza Silva
Willian Viana Neves
Willy Vukan
Yanomami L. Marinho
Ygor Dos Santos Silva
Ygor Vieira
Yuri Marcel Melo Oliveira
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Acciraum
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Gouveia
Adriano Italo Da Costa Pinho
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Padilha
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Allan José Da Silva Pinto
Amanda Velloso
Ana Bertozzi
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
André Almeida
Andre Andrade
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Retroz Guimarães
Anesio Vargas Junior
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Bolches
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Brnvsantos
Bruno Alves Carvalho
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Mimura
Bruno Moura
Bruno Oliveira
Bruno Rech
Bruno Santana Felix
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio César Viel
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Julião
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Celso Junior
Cesar Augusto Sabatino
Cesar Hitos Araujo
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Ciro Moises Seixas Dornelles
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Dan De Paula
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ximenes
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos

- Davi Freitas
- Davi Mascote Domingues
- David De Andrade Nunes
- David Torrini
- Debrao James
- Deivide Argolo Brito
- Denis Oliveira
- Deyvison Alves De Oliveira
- Diego Bernardo Chumah
- Diego Butura
- Diego Moreira
- Diego Noura
- Diego Oliveira Lopes
- Diego Raniere
- Diego Toniolo Do Prado
- Diogenes Dias
- Diogo Benedito
- Diogo Ramos Torres
- Diosh Smith
- Dmitri Gadelha
- Douglas Camillo-Reis
- Douglas Faquin Bueno
- Douglas Godeguez Nunes
- Douglas Nascimento
- Douglas Ramos Da Silva
- Douglas Vieira Dias
- Éder “Dzr13” Fialho
- Edevaldo Santos Messias
- Edgar Cutar Junior
- Ednardo Oliveira Pena Araújo
- Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
- Eduardo Batista Dos Santos Saigh
- Eduardo De Souza Mascarenhas
- Eduardo Fernandes Augusto
- Eduardo Iuri Constantino Aguiar
- Eduardo Maciel Ribeiro
- Eduardo Silva Araujo
- Eduardo Stevan Miranda Marques
- Eduardo Zimerer
- Eldio Santos Junior
- Elimar Andrade Moraes
- Elton Veiga
- Elvys Da Silva Benayon
- Emerson Luiz Xavier
- Emir Beltrao Da Silva Neto
- Endi Ganem
- Erick Nunes
- Erik Duane Fonseca Hewitt
- Estevão Costa
- Evandro Silva
- Everton Souza Melo
- Fabiano S. Santos
- Fabiano Silveira
- Fábio Abrão Luca
- Fabio Benchimol Correa
- Fabio Bompet Machado
- Fabio Carvalho
- Fabio Casanova
- Fábio Elias Reis Ritter
- Fabio Vaz
- Fabricio Silva De Amorim
- Fabrícius Viana Maia
- Fábul Henrique
- Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
- Felipe Alves
- Felipe Baía
- Felipe Becchelli
- Felipe Intasqui
- Felipe Leandro Andrade
- Felipe Noronha
- Felipe Nunes
- Felipe Nunes Porto
- Felipe Rizardi Tomas
- Felipe Schimidt Tomazini
- Felipe Vilarinho
- Felipe Wawruk Viana
- Fernando Abdala Tavares
- Fernando Igarashi F. De Souza
- Fernando Modesto Dutra
- Fernando Zocal
- Filipe Clack
- Filipe Santos
- Filippo Rodrigues De Oliveira
- Flávio Martins De Araújo
- Flavio Rodrigo Sacilotto
- Francisco Duque
- Francisco José Marques
- Francisco Menezes
- Francisco Ribeiro
- Francisco Santana De Azeredo
- Frankyston Lins Nogueira
- Gabriel Alves Brandão Machado
- Gabriel Borda
- Gabriel Braga E Braga
- Gabriel Chaud Giollo
- Gabriel Cholodovskis Machado
- Gabriel Dhein
- Gabriel Gasperini
- Gabriel Madeira Pessoa
- Gabriel Marques Dalla Costa
- Gabriel Moreira
- Gabriel Muniz Bello
- Gabriel Novaes
- Gabriel Paiva Rega
- Gabriel Picinin Egea Benitez
- Gabriel Soares Machado
- Gabriel Souza
- Gabriel Zigue
- Giancarlo Moura Gurgel
- Gilberto M. F. Jhunior
- Gilmar Farias Freitas
- Gilvan Gouvêa
- Giordano Zeva
- Giuliano Machado Abbagliato
- Glauco Madeira De Toledo
- Gregório De Almeida Fonseca
- Guilherme Amesfort
- Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
- Guilherme Correa Virtuoso
- Guilherme Da Mota Martinez
- Guilherme Nascimento
- Guilherme Peruçolo
- Guilherme Tsuguio Tanaka
- Guilherme Vanuchi
- Gustavo Amâncio Costa
- Gustavo Diniz Rodrigues
- Gustavo Marques Lattari
- Gustavo Martinez
- Gustavo Reis
- Haniel Ferreira
- Helio Paiva Neto
- Helton Garcia Cordeiro
- Henrique Martins
- Henrique Pereira
- Henrique Santos
- Herbert Aragão
- Higor Maule
- Hugo Genuino
- Hugo Rebonato
- Humberto Gs Junior
- Humberto Villela
- Hyago Pereira
- Ícaro Lima Bulhões
- Igor Daniel Côrtes Gomes
- Igor Silva
- Ilidio Junhior
- Ismael Marinho
- Iuri Gelbi Silva Londe
- Ivan
- Ivan Ivanoff De Oliveira
- Jayme Calixto
- Jb Dantas
- Jeferson Dantas
- Jefferson Anderson Ferreira
- Jefferson Frias
- Jhonas Diego
- João Lira
- João Marcos Vasconcelos
- João Moisés Bertolini Rosa
- Joao Pereira
- João Soares
- João Victor
- João Vitor Monteiro Carvalho Da Costa
- João Zonzini
- Joaquim Silva

- Jonatas Monteiro Fernandes
- Jorge Alberto Carvalho Sena
- Jorge Botelho
- Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
- José Enio Benício De Paiva
- José Felipe Ayres Pereira Filho
- José Martinelli Neto
- José Ricardo Gonçalves Barretto
- José Roberto Froes Da Costa
- José Rodrigues De Oliveira Neto
- Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
- Judson Jeferson Pereira Moraes
- Juliano Azzi Dellamea
- Juliano Camargo
- Julierme
- Julio Cezar Avanza Filho
- Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
- Kalaires
- Karen Soarele
- Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
- Kayser Martins Feitosa
- Keoma Borges Motta
- Keyler Queiroz Cardoso
- Kryat Lore
- Kyan Derick
- Larissa Mubárack
- Leandro Ferraro
- Leandro Franco Miranda
- Leandro Lima Dos Santos
- Leandrofernandes Da Silva
- Lenon Cristhians
- Leo Aguiar
- Leonardo Augusto Andrade Jacobs
- Leonardo Avena Rodrigues
- Leonardo Cibulski
- Leonardo Costa
- Leonardo Giovannetti Palinkas
- Leonardo Kommers
- Leonardo Luiz Raupp
- Leonardo Rafael De Bairos Rezende
- Leonardo Renner Koppe
- Leonardo Santos
- Leonardo Valente
- Liano Batista
- Lincoln Ribeiro
- Loham Thais Beatriz
- Lucas Bernardo Monteiro
- Lucas De Souza Figueiredo
- Lucas Humberto
- Lucas Marques De Oliveira
- Lucas Martinelli Tabajara
- Lucas Moreira De Carvalho
- Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
- Lucas Pignagrandi Domingos
- Lucas Porto Lopes
- Lucas Sandrini Bezerra
- Lucas Tessari
- Luciana Cruz Bianco
- Luciano Acioli
- Luciano Del Monaco
- Luciano Dias
- Luciano Dias
- Luciano Jorge De Jesus
- Luciano Vellasco
- Luciano Viana
- Lucio Dos Santos Fazio
- Luis Arévalo
- Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
- Luis Felipe Alves
- Luis Felippe Padilha Lopes
- Luis Oliveira
- Luiz Aparecido Gonçalves
- Luiz Cesar
- Luiz Filipe Carvalho
- Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
- Luiz Gustavo Bischoff
- Luiz Gustavo Francisco
- Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
- Luiz Ramiro
- Makswell Seyiti Kawashima
- Manoel D'Mann Martiniano
- Marcello Bicalho
- Marcelo Augusto Reis Silva
- Marcelo Avyner Campos Teodoro
- Marcelo Navalha
- Marcelo Prates Figueiredo
- Marcelo Werner
- Márcio Kubiach
- Marcio Sidney Lino Junior
- Marco Menezes
- Marco Túlio Oliveira
- Marco Yukio T Martins
- Marcos Gerlandi De Sousa
- Marcos Goulart Lima
- Marcos Mineiro
- Marcos Neiva
- Marcos Pincelli
- Marcus Andrade
- Marcus Rocher
- Maria Aparecida De Oliveira
- Marina Ferreira De Oliveira
- Mario Afonso Lima
- Mario Costa
- Mario Henrique Alves Moura Neto
- Mateus Trigo
- Matheus C. Medvedeff
- Matheus De Araujo Farina
- Matheus De Assis
- Matheus Henrique
- Matheus Peregrina Hernandes
- Matheus Pivatto
- Matheus Pontes
- Matheus Rodrigues
- Maurício De Moura Almada
- Mauricio Mendes Da Rocha
- Mauricio Pacces Vicente
- Mauro Juliani Junior
- Mia Alexandra
- Michel Medeiros De Souza
- Miguel Peters
- Moacyr Prado
- Nathan Gurgel
- Nelson Zagato Neto
- Neto Falcão
- Newton Rocha
- Nicholas Lemos
- Nicolas Pinto Linne
- Nicole Mezzasalma
- Nicolle Mathias De Almeida
- Nikolas Carneiro
- Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
- Odilon Duarte
- Otávio Augusto
- Otávio Douglas
- Pablo Urpia
- Patrick Zanon Guzzo
- Paulo Henrique Ferreira
- Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
- Paulo Vinicius
- Paulo Vitor
- Paulo Weber Louvem Gomes
- Pedro Almeida
- Pedro Cruz
- Pedro Grandchamp Neto
- Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
- Pedro Henrique Marques Feitosa
- Pedro Henrique Martins
- Pedro Henrique Matos
- Pedro Henrique Monteiro Pires
- Pedro Henrique Ramalho Dias
- Pedro Henrique Seligmann Soares
- Pedro Machado
- Pedro Martins
- Pedro Ribeiro Martins
- Pedro Santos
- Pedro Victor Santos

- Pedro Vitor Schumacher
- Pedro Xavier Leandro
- Péricles Da Cunha Lopes
- Ph Wolf
- Pierre Vinicíus
- Pierry Louys
- Pietro Vicari
- Rafael Almeida Reis
- Rafael Augusto Rocha Maia
- Rafael Baquini Bueno
- Rafael Delgado
- Rafael Duarte Collaço
- Rafael Fata
- Rafael Galdino Marinho
- Rafael Ishikawa Dos Santos
- Rafael Marques Rocha
- Rafael Monte
- Rafael Oliveira Bezerra
- Rafael Oliveira De Faria
- Rafael Ramires
- Rafael Schmitt Wilhelms
- Rafael Souza
- Rafael Stabenow
- Ramon Alberto Machado Costa
- Ramon Couto
- Ramon Mineiro
- Raoni Godinho
- Raoni Mathias
- Raphael Alves Moure
- Raphael Estevao Borges De Oliveira
- Raphael Montero
- Raphael Tarso Silveira
- Raphkiel
- Rauldouken O'Bedlam
- Renan Carvalho
- Renan Jubilado
- Renan Rodrigues Cação
- Renan Silveira Bezerra De Menezes
- Renato Bartilotte M. Oliveira
- Renato Potz
- Renzo Rosa Reis
- Ricardo César Ribeiro Dos Santos
- Ricardo Dantas De Oliveira
- Ricardo Ferreira Gerlin
- Ricardo Filinto
- Ricardo Gambaro
- Ricardo Luís Kruchinski
- Ricardo Okabe
- Roberto Freires Batista
- Roberto Wagner Lourenço Lima
- Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
- Rocelito Estrazulas
- Rodolfo Xavier
- Rodrigo André Da Costa Graça
- Rodrigo Avelino
- Rodrigo Basso
- Rodrigo Costa De Almeida
- Rodrigo Dani
- Rodrigo Darouche Gimenez
- Rodrigo Falleiro
- Rodrigo Fantucci
- Rodrigo Fernando Comin
- Rodrigo Freitas
- Rodrigo Monteiro
- Rodrigo Nassar Cruz
- Rodrigo Nunes Dos Santos
- Rodrigo Quaresma De Andrade
- Rodrigo Sanzi Acerbi
- Rodrigo Shibuya
- Rodrigo Silveira Pinto
- Roger Andressa Lewis
- Rogerio Ribeiro Campos
- Romullo Assis Dos Santos
- Ronald Santos Gois Da Silva
- Ronaldo Filho
- Ruan Pablo
- Salomão Santos Soares
- Samuel Hamilton Belem Cruz
- Samy Niizu
- Sarah Helena Bedeschi De Camargo
- Sascha Borges Lucas
- Sebastião Proença De Oliveira Neto
- Seiji Sato
- Sergio Castro
- Sergio Chagas
- Sérgio Dalbon
- Sérgio Gomes
- Sérgio Meyer Vassão
- Sérgio Pinheiro
- Shane Morgan Baraboskin Standen
- Sidgley Santana De Oliveira
- Silvino Pereira De Amorim Neto
- Stevan Nogueira
- Tabriz Vivekananda
- Tácio Schaeppi
- Tarcísio Nunes
- Thadeu Silva
- Thales Barreto
- Thales Padua Marinho
- Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
- Thalles Oliveira
- Thalles Rezende
- Theo Consolmagno
- Thiago Alduini Mizuno
- Thiago Araújo Dos Santos Ayçar
- Thiago Barbosa Ferreira
- Thiago Da Silva Moreira
- Thiago Freitas
- Thiago Lemos D'Avila
- Thiago Morani
- Thiago Ozório
- Thiago Rafael Becker
- Thiago Rosa
- Thiago Souza
- Tiago Augusto Dos Santos
- Tiago Lima
- Tiago Ribeiro
- Tiago Santos
- Tiago Soares
- Tiago Sousa
- Ugo Cabral
- Ugo Portela Pereira
- Valter Ries
- Vevé Leon
- Victor Augusto Borges Dias De Almeida
- Victor Castro De Sa
- Victor Florêncio
- Victor Hermano
- Victor Hugo De Paiva
- Victor Hugo Ferreira Silva
- Victor Otani
- Victor T Melo
- Victor Tamura
- Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
- Vinicius Cipolotti
- Vinicius De Paiva Costa
- Vinicius Ferreira Mendes
- Vinicius Gomes De Oliveira
- Vinícius Lemos
- Vinicius Mattos
- Vinícius Nery Cordeiro
- Vinicius Soares Lima
- Vinícius Sousa Fazio
- Vinícius Weizenmann
- Vitor Alves Patriarcha
- Vitor Augusto Joenk
- Vítor Lucena
- Vitor Mendes Demarchi
- Walace Fernandes
- Washington Alencar
- Weber Albuquerque Neiva Filho
- Wellington Barros Moraes
- Wellington Morais
- Welton Sousa
- Weslei Mosko
- Wil Gouvea
- Wiliam Fonseca Lino
- Yan Adriano Dos Santos
- Yuri Bitencourt
- Yuri Kleiton Araujo Sanches
- Yuri Lima
- Yuri Machado

PROCESSOS DA CAPA

O processo de criação da imagem de abertura do artigo sobre heráldica começou com uma tentativa de replicar as pinturas medievais de batalhas famosas. A ideia era usar essa estética para representar a batalha ocorrida em Norm, no castelo da Ordem da Luz, vista na Guilda do Macaco. A arte não é exatamente fiel ao ocorrido, como você pode ver pelo Nargon na frente de batalha. Imagine a arte como a representação de um artista artoniano... Como tal, ela é passível de exageros!

O primeiro passo foi rascunhar de forma bem rudimentar a composição e os personagens que apareceriam na cena. Fiz a maioria deles em camadas separadas pra poder definir mais tarde a posição final. Como esse estilo de pintura não usa perspectivas precisas, é muito fácil reposicionar as figuras.

Em seguida limpei os traços, reposicionei e redimensionei as figuras.

Depois apliquei a cor base em toda a imagem e criei os brasões que apareceriam em bandeiras, flâmulas, escudos e armaduras. Mantive o traço marrom usado no esboço pra que ele se misturasse melhor com as cores, já que contrasta menos do que o preto.

Então, apliquei as sombras e luzes sobre a cor base. O sombreamento foi bem simples, apenas com um tom mais escuro da cor onde ela era aplicada, mas a grande quantidade de detalhes deixou o processo um pouco lento. Criei também a vegetação no ambiente, ajustei as cores e coloquei uma textura sobre a pintura pra dar um aspecto envelhecido.

Por fim, precisei alterar as figuras dos Puristas, para que estes fossem mais distintos dos Cavaleiros da Luz, por recomendação do editor. Esse pedido já havia vindo mais cedo, durante o processo do rascunho, mas, por erro meu, atendi apenas parcialmente.

Escureci as armaduras deles e cobri seus rostos com elmos fechados. Essa alteração fois simples pois mantive as cores e as sombras em camadas separadas, então pude escolher apenas as armaduras e alterei para um tom mais escuro. Isso tornou necessário que as linhas fossem mais escuras também, então alterei sua cor.

Se a tecnica de pintura fosse outra, essa alteração poderia ter se transformado num processo problemático, então fica aí a lição para conferir mais de uma vez se o processo está correndo bem com seu editor.

DANILO MARTINS